Al's

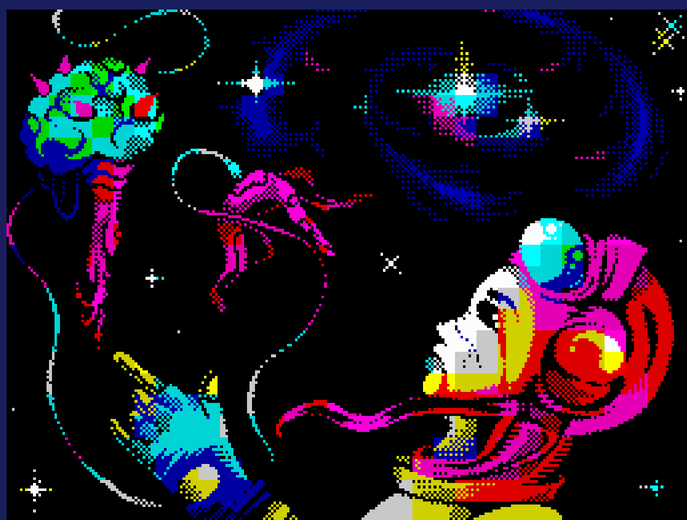
SPECTRUM

Annual 2020



EDICCIÓN ESPAÑOLA

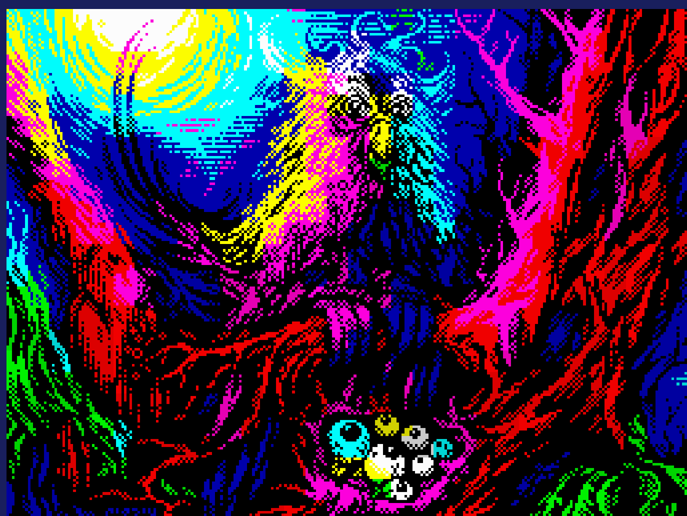
Spec-Art 2019



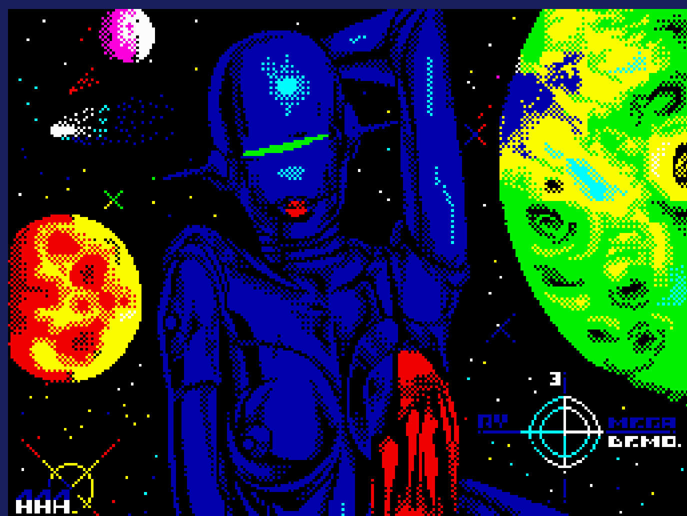
r0bat - privet2



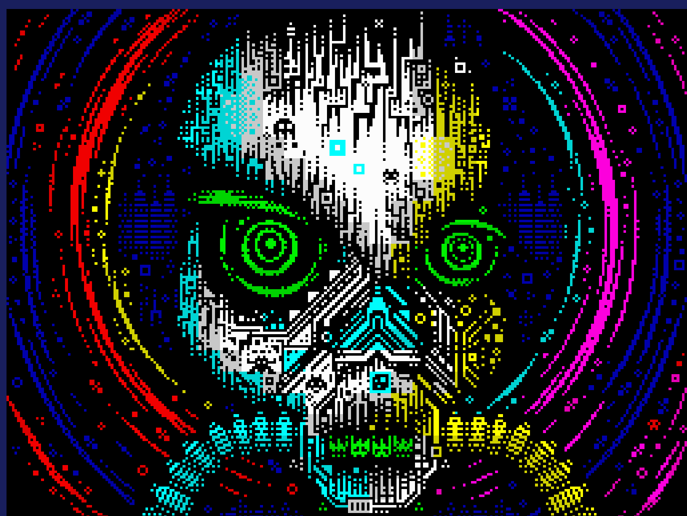
MAC - Jabato



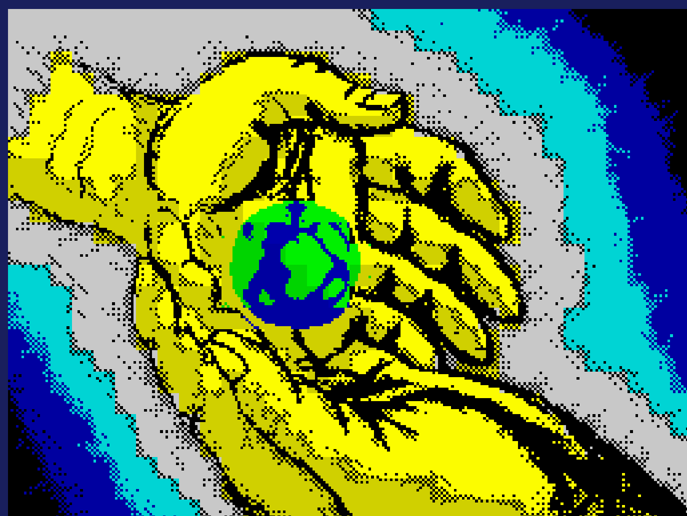
Piesiu - The Eyeball Collector



AAA - AY Megademo 3 Part 2



at0m - astrodeath



Dovakin, Shuran33 -
save the world from people

Editorial



A finales de 2019, tuve la idea de hacer un video para publicar en mi canal de YouTube, en lo que se mostraban algunas cortas secciones de los juegos para el Spectrum hechos durante ese año, lo que me habían dado la mejor impresión.
De hecho, 2019 fue un año excepcional con respecto a la producción de juegos para Spectrum, tanto en términos de cantidad como de calidad, y también quería expresar mi opinión al respecto.
Con la llegada de 2020, sin embargo, se me ocurrió hacer algo diferente del habitual resumen por video. ¿Por qué no poner mis opiniones por escrito, posiblemente en una forma que haga pensar en revistas viejas de hace mucho tiempo?
Así es como salió *Al's Spectrum Annual 2020,* una revista anual en formato digital en la que reseñé 25 juegos para el Spectrum de 2019, eligiendo por eso - ¡lo cual no es fácil! - los que, en mi opinión, son más representativos, sin quitarle nada a los esfuerzos de todos aquellos que han dedicado una parte de su tiempo a hacer algo para la vieja computadora doméstica Sinclair, que ahora se acerca a su cuadragésimo "cumpleaños".
Al mismo tiempo, quería enriquecer este trabajo con las entrevistas con dos entitades con las que estuve cerca este año, a saber, el equipo de El Mundo del Spectrum y las fuerzas impulsoras detrás de la nueva casa de software para sistemas "retro" Bitmap Soft, que hizo su debut el año pasado.
Finalmente, como también soy desarrollador, agregué algunos trasfondos de los dos títulos que lancé recientemente, *Sophia II* y *Ad Lunam,* y revelé algunos detalles sobre mis planes para 2020.
La revista se publica simultáneamente en italiano, inglés y español para llegar a un público más amplio de aficionados. Espero que quien lo lea lo encuentre interesante, y quién sabe si no se convertirá en una cita anual.

Messina, enero 2020

Alessandro Grussu

Sumario

RESEÑAS

ARTÍCULOS

AGRADECIMIENTOS

Jamie Battison
Darren Doyle
Alejandro Ibañez
Jesús Martinez
Javier Ortiz

Publicado digitalmente el 22 de enero de 2020.

www.alessandrogrussu.it

CLASIFICACIONES

★ **PARA PROBAR:** ténganlo en cuenta.

★★ **PARA JUGAR:** empiecenlo, y si les gusta, continúen.

★★★ **IMPERDIBLE:** prioricen estos juegos.

★★★★ **OBRA MAESTRA:** lo mejor que puedas desear.



JUEGO DEL AÑO:
el más destacable entre los títulos lanzados durante el año. ¡Esencial!

CÓMEME EL CHIP ★★★

Beyker Soft/Beyker [Sergio Vaquer Montes], Errazking [Igor Errazkin], EquinoxeZX, ThEpOpE
Lengua: inglés
Nota: realizado en BASIC



La familia Boliche, formada por seres parecidos a Pac-Man, desapareció durante su última excursión. Depende del pequeño en casa, Baby Boliche, ir en busca de sus seres queridos a lo largo de cinco mundos llenos de trampas. Esta es la simple trama de *Cómeme El Chip,* un rompecabezas inspirado en *Chip's Challenge,* que me sorprendió gratamente con la complejidad y variedad del diseño de los niveles y la notable construcción técnica, teniendo en cuenta que está programado completamente en BASIC.

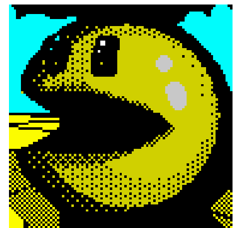
Cada uno de los 25 niveles del juego es un laberinto visto desde arriba, donde el personaje que controlamos se mueve un espacio a la vez. Para completar un nivel, debemos recoger



todas las llaves en un minuto y llegar a la puerta que conduce al siguiente. Entre las características de los niveles, encontramos las flechas que nos obligan a movernos en cierta dirección, los charcos de agua en las que nos ahogamos, perdiendo así una vida, pero que pueden ser destruidas por bombas, teletransportes y más. Las ayudas se pueden activar recogiendo una serie de chips amarillos (en realidad similares a los diamantes). Hay varios: por ejemplo, la puerta nos llevará inmediatamente al nivel siguiente, mientras que la flecha destruirá todas las flechas del mismo tipo presentes en el nivel.

Cuando encontremos un miembro de la familia Boliche, al final de las 5 fases de cada mundo, lo controlamos y el juego continua hasta el final. ¡También hay un final alternativo para los más curiosos! La longevidad aumenta con el modo "Crazy", en el que los 25 niveles se generarán aleatoriamente: pantallas formadas por una gran cantidad de flechas, con bombas y diamantes aquí y allá. Un desafío para jugadores expertos.

Aunque el estilo gráfico es simple y esencial - todos los elementos del juego tienen dimensión de un caractér - lo *Cómeme El Chip* es una joya de juego por su capacidad extrema de atraer al jugador a través de desafíos cada vez más difíciles.



El diseño de los niveles pronto se vuelve muy complejo, y esto nos obliga a pensar cuidadosamente antes de movernos, pero no demasiado, porque el tiempo no está de nuestro lado. En términos de sonido, encontramos algunos efectos, una música al cargar el juego y una voz digitalizada que dice "Get Ready" al comienzo de cada nivel. No es mucho, pero cumple con su deber, también teniendo en cuenta el hecho de que el juego fue diseñado para el 48K.

Como cada buen título "retro", *Cómeme El Chip* demuestra que no necesitan toneladas de efectos especiales o hardware de última generación para divertirse. Una buena idea básica hecha de forma jugable es suficiente. ¡Y aquí hay jugabilidad a raudales!



GODKILLER NEW TIMELINE EDITION ★★

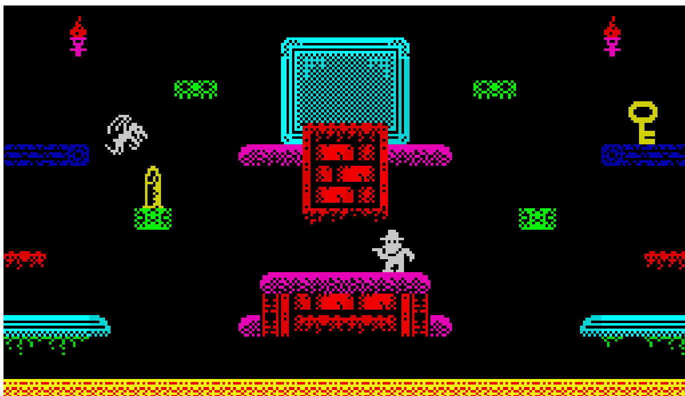
Apsis, Neil Parsons [Ignacio Prini Garcia]
Lengua: inglés
Nota: realizado con MK2

En 2014, el inicio de la saga de *Godkiller* me impresionó favorablemente: un juego de exploración laberíntica caracterizado por gráficos y presentación muy cuidados. En 2019 Godkiller regresa con una nueva línea de tiempo y con una serie de adaptaciones causadas por la llegada (programada para 2020) de *Godkiller III,* el episodio final. Este capítulo, a su vez, contiene una serie de revelaciones y eventos alternativos que han llevado a los autores a modificar la historia detrás del juego, para que todo encaje.
Al comienzo de nuestro universo, las fuerzas sobrenaturales crearon una raza de seres superiores. Estos se atrevieron a rebelarse contra sus creadores, pero fueron derrotados y, a su vez, dieron a luz a una especie completamente desprovista de sangre divina, la humanidad de hoy. Los antiguos dioses intervinieron contra el creciente poder de los nuevos creando a los Godkillers, una raza mortal con grandes poderes, para eliminar a estas deidades rebeldes. El jugador se hace pasar por uno de estos personajes, renacido en 2012 para completar el trabajo que quedó sin terminar 25,000 años antes con la destrucción del legendario continente de Mu.
En el curso del juego, por lo tanto, tendremos que recolectar una serie de objetos que nos permitirán avanzar en la aventura, cuyo objetivo final es destruir a los últimos acólitos de los dioses rebeldes, responsables del asesinato de la esposa del protagonista.
Godkiller NTE, como los otros capítulos de la saga, muestra un buen uso de la nueva versión de la Churrera: los gráficos y el sonido están en muy buenos niveles, y contribuyen a hacer que un esquema de juego clásico y bien probado sea más atractivo.



LOVECRAFT MYTHOS ★★

Ancient Bytes/Coelhart, Cebrian
Lenguas: inglés, español



¡Los horrores primordiales están de vuelta! El mundo está condenado... a menos que alguien tome cartas en el asunto con una pistola Colt, y llene la basura asesina con plomo. Esta es la simple trama de *Lovecraft Mythos,* un juego de plataforma/disparos donde, en los zapatos del héroe sin miedo, tendremos que proceder recolectando 9 llaves que aparecerán una tras otra en la pantalla, y al mismo tiempo evitar o derribar los cuatro tipos de monstruos que nos asaltan sin parar. Cada uno de ellos, desde el moderadamente peligroso Shoggoth hasta el temible Profundo, se comporta de manera diferente, y depende de nosotros entender cómo lidiar mejor con ellos. La munición es limitada; para aumentarla de una unidad tendremos que recoger las balas que ocasionalmente aparecerán en las plataformas. Al pasar una pantalla, recibiremos un código para continuar el juego desde la última pantalla alcanzada. Hay 8 en total: después de la última, el juego empeza de nuevo hasta que perdemos todas nuestras vidas, en puro estilo "antiguo".
Lovecraft Mythos es un juego sin duda "retro": gráficos coloridos y mínimos, efectos de sonido del beeper, acción de juego simple pero fluida y rápida. Superar las pantallas hará sufrir mucho, ¡pero el síndrome clásico "una vez más, luego me paro" está garantizado!

AUTOMATED CAVE EXPLORER ★★

Alexei Borisov
Lengua: inglés

Confieso que no soy un gran aficionado de los títulos de estilo *Boulder Dash*, a menudo los considero bastante frustrantes. Sin embargo, *Automated Cave Explorer* se muestra gráficamente bueno y demuestra gran cuidado y suficiente variedad en el diseño de los niveles, al menos en lo que pude alcanzar. Como sabéis, en este tipo de juegos, el jugador controla a un personaje que debe recolectar una cierta cantidad de objetos, generalmente diamantes, cavando en un nivel en vista lateral, para abrir la salida hacia el nivel siguiente. El problema principal está representado por las rocas que, si caen sobre la cabeza del personaje, lo hacen perder una vida, pero a veces son necesarios para eliminar algunas presencias molestas. Además, tenéis cuidado de no quedar atrapados entre las rocas...
El autor comenzó a programar en Z80 Assembly hace solo



unos meses, pero si este es el debut, esperamos grandes cosas de él en el futuro.

MANIC PIETRO (128K) ★★★

Noentiendo/Cristian M. Gonzalez, Alvin Albrecht, Einar Saukas, Igor Errazkin, Sergio Vaquer Montes, Davos, Mick Farrow
Lenguas: inglés, español



Manic Pietro es, como se puede adivinar por el título, un homenaje a *Manic Miner* protagonizado por los hermanos Pietro, homólogos de Spectrum de los hermanos Mario y Luigi, ya vistos en *Pietro Bros*, a su vez "remake" de *Mario Bros.* Como en el clásico de Matthew Smith, el objetivo es recolectar todos los objetos en la pantalla, saltando de plataforma en plataforma y evitando enemigos, y luego llegar a la salida, todo en un tiempo limitado.



La característica principal del juego es el excelente uso del motor gráfico multicolor Nirvana +, un auténtico "sello" de



Cristian. Las veinte pantallas, muchas de las cuales están inspiradas en algunos juegos de los 80 (*Abu Simbel Profanation, Bruce Lee, Game Over, Jet Pac, Chuckie Egg, Horace And The Spiders*, etc.), constituirán un desafío incluso para los jugadores más hábiles! La música AY que acompaña nuestras vicisitudes es un arreglo del primer movimiento de la sinfonía n. 40 en sol menor K. 550 por W. A. Mozart.
Si se completa la parte "Pietro", se recibirá una palabra clave para acceder a la siguiente, una fiel recreación multicolor de *Manic Miner*.
Quizás no sea muy original - después de todo, fue creado para el concurso ZX Dev Remakes 2018 - aunque sólido, fascinante, lleno de citas "retro" y también muy agradable de ver, *Manic Pietro* es un título que no debe perderse.

MOON AND THE PIRATES ★

Iadvd
Lenguas: inglés, español
Nota: realizado con una versión personalizada del MK1

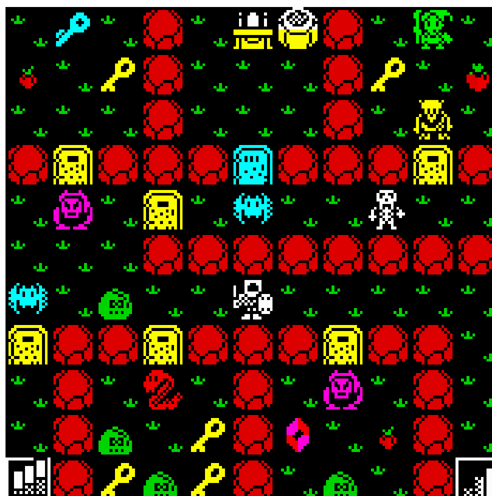
El año pasado, Iadvd ingresó al mundo del desarrollo "retro" con algunos títulos creados con la primera edición de las Churrera de los Mojon Twins. Su último juego, *Moon And The Pirates,* es la secuela de *Moon's Fandom Festival* y, como este, es una aventura dinámica en la que se debe interactuar con un conjunto de personajes no jugables, para continuar la narración hasta el final.
La protagonista es Moon, una chica que accidentalmente terminó en un galeón pirata. Le quitan el boleto del ferry y lo ponen en el cofre del tesoro. Moon tendrá que convencerlos de ser una verdadera pirata, para obtener la llave del cofre, llegar a Coconut Island y regresar en ferry. Al reunir información dispersa aquí y allá, buscar objetos y, sobre todo, hablar con personajes que no juegan, hay siete de ellos, cada uno con su propia personalidad e intereses, Moon deberá ganarse su respeto. Cuando todos los piratas tienen la mayor consideración de nuestra amiga, indicado por una serie de iconos colocados en la parte superior de la pantalla cada vez que estamos cerca de cada personaje, Moon podrá abrir el cofre.
El juego fue creado con una versión, modificada por el autor, de la Churrera MK1: se observa en particular cómo los sprites son más grandes que los que normalmente se pueden usar con ese instrumento. Recuerda una versión simplificada de los títulos de la serie Magic Knight creada por David Jones para Mastertronic en los años 80, con un mayor énfasis en los diálogos, en lugar de la manipulación de objetos, que solo deberían darse a los piratas, para aumentar su favor hacia nosotros. El área de juego es pequeño pero bastante bien representado gráficamente, cada pirata es inmediatamente reconocible. En cambio, el sonido, aparte de una breve música en el menú inicial, está casi ausente.
Moon And The Pirates es un título en el que hay poca acción y mucho texto para leer. Es largo, quizás demasiado, y tiende a una cierta repetitividad. No hay posibilidad de salvar el estado de cosas, que bajo emulación no es un gran problema, pero lo es en una máquina real. Por estas razones, puede no ser adecuado para todos. Pero también es cierto que este es un tipo de juego, en la nueva producción de Spectrum, lejos de ser común, por lo que vale la pena intentarlo en cualquier caso, más aún si les gusta el género.



MAGICAL TOWER ADVENTURE - 2019 VERSION ★

Timmy
Lengua: inglés

De los Países Bajos, Timmy llega con una versión revisada y ampliada de su título de 2016, *Magical Tower Adventure.* Al tomar llaves y enfrentarse a monstruos de diferente fuerza y resistencia, tenemos que atravesar una mazmorra dividida en veinte pantallas llenas de peligros.
El sistema utilizado en combate es un esquema clásico de ataque contra defensa. Cada vez que nuestro jinete ataca a un monstruo, su capacidad de ataque menos la resistencia del monstruo hace que disminuya la salud de esto. Luego, las partes se invierten hasta que uno de los dos sucumbe... y si somos nosotros, la aventura obviamente terminará.
Además de esto, se debe tener cuidado al usar las llaves que abrirán las puertas dispersas en cada pantalla. Este es el aspecto más de rompecabezas del juego: no siempre tenemos que usar la fuerza bruta, es necesario reflexionar. A veces también nos encontramos con magos que nos darán consejos útiles.
Los gráficos, en el estilo habitual del autor, son agradables y coloridos, mientras que el sonido es casi inexistente. En general, es un buen representante de un género "antiguo", pero que tiene sus aficionados.



CHEMAN ★

The Mojon Twins/na_th_an [Jose Luis Castano Gonzalez], Anjuel [Angel Lo Perez], Davidian [David Sánchez]
Lengua: inglés
Nota: realizado con MK3

El pobre Cheman está en problemas. Su metal band favorita tocará en vivo, pero para asistir al concierto tiene que encontrar los medallones de poder y llevarlos a los centros de recolección, mientras se deshace de las molestas batukadas, percusionistas callejeros de estilo samba-reggae, que infestan los dos niveles del juego, saltando sobre sus cabezas.

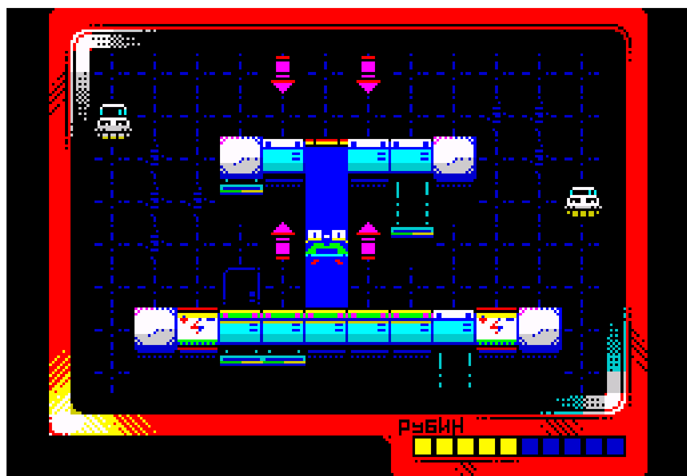
Bastante surrealista como muchos otros juegos de los Mojon Twins, *Cheman* es principalmente una demostración de la nueva herramienta de desarrollo MK3, la tercera edición de la Churrera. Como juego en sí mismo, es fiel a un patrón que los Mojones nos hicieron experimentar durante años. Esto significa que no es particularmente original, pero de todos modos es bastante agradable: plataformas, enemigos que vencer al saltar sobre ellos, objetos para recolectar etc. Los gráficos son agradables, mientras que el sonido se limita a una pieza musical en el menú de opciones y a los clásicos efectos de beeper. El protagonista, más grande que los sprites habituales de la Churrera, se mueve rápidamente (tal vez demasiado...) y sin problemas.

Quizás *Cheman* no será el "retorno a la forma" que esperábamos de los Mojones, pero es un juego de plataformas nada mal y que se deja jugar sin esfuerzo.



GLUF ★★★

Denis Grachev, Oleg Nikitin, Dmitry Kalinin
Lengua: inglés



Denis Grachev produce juegos de plataformas simples en su esencia, pero realmente cuidados en los gráficos, con un uso inteligente del multicolor. En *Gluf* controlamos a un ser extraño, una "rana Tesla", capaz de almacenar energía de algunas baterías si se para sobre ellas. Podemos almacenar hasta 10 marcas de energía. Una vez cargados, nuestro objetivo será apagar las plataformas simplemente caminando sobre ellas. Cada plataforma nos costará una marca de energía, por lo que, una vez descargada, la rana tendrá nuevamente que recargarse con una batería. Una vez que todas las plataformas estén apagadas, deberemos volver al punto de partida para salir del nivel y llegar al siguiente.

Como de costumbre, extraños monstruos harán todo lo posible para evitar que completemos nuestra tarea: su toque nos obligará a comenzar el nivel actual nuevamente. Otros riesgos, como las plataformas que desaparecen después de que la rana los pasa, constituyen obstáculos adicionales. Como no podemos hacer nada contra los monstruos, tendremos que evitarlos a toda costa, a menudo teniendo que volver, siempre que sea posible, en nuestros pasos. Sin embargo, las vidas son infinitas y no hay límite de tiempo para completar los niveles, lo que reduce el nivel general de dificultad.

En la mejor tradición "retro", la idea básica de *Gluf* es extremadamente simple, pero cautivadora y muy bien realizada. Como mencionamos al principio, técnicamente Gluf muestra el típico "sello" de Denis, un notable detalle gráfico multicolor, especialmente en el diseño de los sprites. También son agradables las melodías para el chip AY, de Oleg Nikitin, que acompañan a la acción.

Gluf es un otro buen título para agregar a la ya rica "ludografía" de Denis, y para jugar por todos nosotros.

NINJAKUL 2 - THE LAST NINJA (128K) ★★★

Pat Morita Team [Antonio J. Pérez, Igor Errazking]
Lengua: inglés
Nota: realizado con MK2



Hong Kong, 1984. Un ninja recibe una carta que dice que su hermano, Akul, ha sido secuestrado. Inmediatamente comienza su búsqueda. Al final, después de enfrentar a algunos peligrosos criminales en los vagones de un tren en movimiento, cree que lo ha encontrado, pero es una trampa. En lugar de su hermano, encuentra una bomba, que explota y lo mata al instante. Akul, un ninja también, se entera de que el crimen fue cometido por la pandilla Gunshi, dedicada al comercio de opio. El objetivo de Akul, que ahora es el último representante de su clan, será la venganza contra el malvado aquelarre.



Este es el trasfondo, narrado en un prólogo jugable, de *Ninjakul 2 - The Last Ninja*, un título de plataforma y acción desarrollado por el Pat Morita Team. La historia se desarrolla a través de varias etapas: el prólogo, que ya hemos visto, y otros cinco, de que los primeros cuatro pueden abordarse a elección del jugador desde el principio. Los entornos del juego, en pantallas separadas, van desde un parque público, donde también es posible escalar árboles, hasta un puerto con un gran submarino, un mercado, un cementerio y, finalmente, la residencia del clan Gunshi, accesible solo después de la derrota de los jefes finales que nos esperan al final de cada fase. Sin embargo, no siempre será posible enfrentar las fases en cualquier orden. Por ejemplo, la segunda pantalla del puerto solo se puede cruzar si encontramos un pergamino sagrado escondido en algún lugar del parque, lo que le permite a Akul saltar más. En cada una de las primeras cuatro fases, de hecho, está escondido uno de estos pergaminos. Una vez recogido, se nos asignará un poder especial, esencial para poder continuar.
En cuanto a las armas, Akul puede contar con su fiel espada para enfrentar a los enemigos de cerca, y con shuriken para derribarlos desde la distancia. Estos últimos son limitados en número y Akul deberá encontrar a otros alrededor de los niveles. A veces también serán necesarios para la continuación de la aventura, por ejemplo, para operar una palanca que de otro modo sería inalcanzable. El toque de los enemigos disminuirá la fuerza vital de Akul, pero para restaurarla, es suficiente recolectar un icono en forma de corazón.

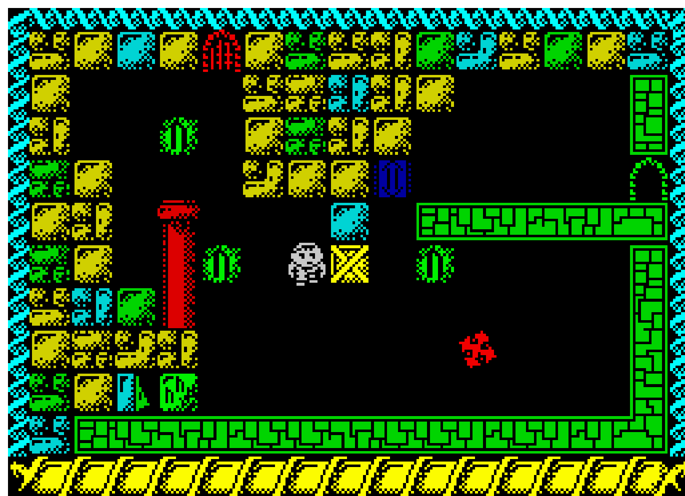


En este punto, debe quedar claro que realmente hay mucho contenido en *Ninjakul 2*. Los niveles son amplios y se caracterizan por gráficos simples pero claros: los pequeños sprites se mueven con fluidez en la pantalla, mientras que los fondos son variados y se caracterizan por un buen uso del color. Las pantallas narrativas vistas en las primeras partes del juego agregan un toque de clase. Igualmente notables son la música oriental que acompaña la acción y el desarrollo de los niveles. La longevidad también se incrementa por la capacidad de elegir entre tres niveles de dificultad al principio. En cambio, lo que me dejó perplejo fue tener que usar dos controles separados para saltar y subir escaleras, lo que siempre me resulta incómodo, pero supongo que es una limitación de la Churrera Mk2.
En definitiva, *Ninjakul 2* es un juego pegadizo y que deja satisfechos. ¡Hay que jugarlo sin demora!

YANGA ★
Vitali Serdjuk
Lengua: ruso

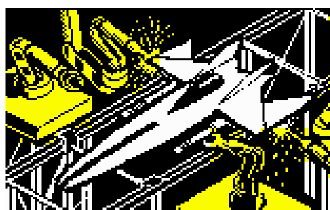
Un puzzle similar al clásico *Sokoban*, pero con algunas sorpresas. No hay mucho que decir sobre la ambientación: controlamos un personaje visto desde arriba, que en cada pantalla debe mover uno o más grupos de tres bloques marcados con un color diferente, alineándolos para que todos se toquen entre sí. De esta manera, las paredes de un color correspondiente al de las bloques se abrirán y nos permitirán acceder a otras partes del nivel o la salida a la siguiente. Si se alinean solo dos, se pierde una vida. A medida que avanzamos en el juego, descubrimos nuevas características. Por ejemplo, interruptores para operar bloques móviles, o enemigos con un toque letal.

Yanga es un juego de rompecabezas interesante y bien construido, con una buena progresión de la dificultad de un nivel a otro. Los gráficos son coloridos aunque algo esquemáticos, pero el punto débil real de este título es el sonido, completamente ausente. Además, un sistema de



palabras clave para evitar de repetir todos los niveles desde el primero después de perder todas las vidas hubiera sido bienvenido.

REDSHIFT (128K) ★★★★
World XXI Soft Inc/Ariel Ruiz, Richard Armijo
Lenguas: inglés, español

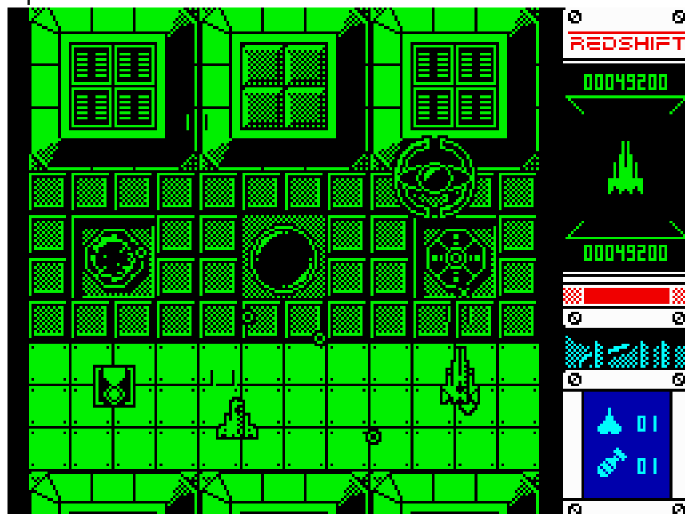


En 2992 la humanidad se arriesga a capitular ante los invasores alienígenas habituales. Los cazas espaciales pilotados por la inteligencia artificial no pueden repeler el ataque. Por lo tanto, es necesario volver a lo antiguo: una nueva clase de vehículos, llamada "Redshift", conducida por un ser humano. Al mando del Redshift tendremos que perseguir al enemigo desde cinco niveles (galaxias), en los que se divide cada uno de los tres universos paralelos, de dificultad creciente, que constituyen la configuración del juego. Solo después de haber liberado los tres universos se puede decir que nuestra misión se ha cumplido.

Nuestro vehículo comienza armado con un simple láser, pero al eliminar a los extraterrestres obtendremos potenciadores que nos harán la vida más fácil. También tenemos un escudo de plasma, que nos protegerá de tres impactos, después será Game Over. También podemos aprovechar, por un número limitado de veces, un dron de apoyo y un bombardeo aliado, para situaciones particularmente difíciles.

Ariel Ruiz, que ya es autor de dos obras maestras muy diferentes - *Escuela de Ladrones* y *Carlos Michelis* - nunca deja de sorprender, comprometendose con un otro género de juegos. El resultado no decepciona las expectativas: *Redshift* es una verdadera joya, uno shoot-em-up de desplazamiento vertical, realizado en manera excelente y de gran jugabilidad. Los gráficos y el audio son realmente cuidados, el movimiento es rápido y fluido y la acción es frenética pero precisa, como corresponde a este tipo de juego.

No hay nada más que decir que probarlo: títulos como este en Spectrum ciertamente no se ven todos los días.

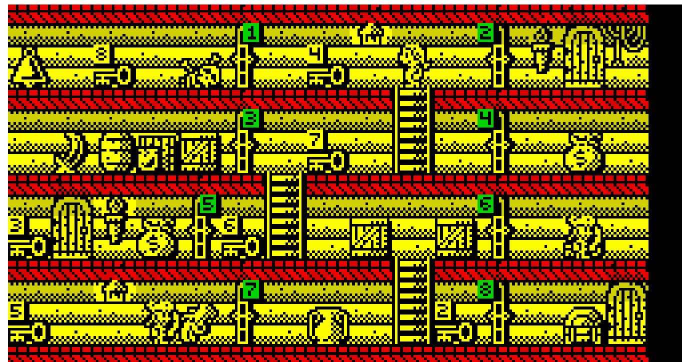


BOOTY THE REMAKE (128K) ★★

Salvakantero, Davidian
Lengua: inglés
Nota: realizado con MK2

Otra nueva versión de un famoso juego del Spectrum, creado para el concurso ZX Dev Remakes 2018. Es una nueva versión (sólo 128K) del juego de plataformas y escaleras *Booty* de John F. Cain. En los zapatos de Jim, grumete de un barco pirata, tendremos que deambular por 20 pantallas, conectadas entre sí por un intrincado sistema de pasajes, en busca de tesoros escondidos en la bodega. Nuestra tarea se hace más difícil por la presencia de numerosas puertas que se abren cada una con su propia llave, los piratas mismos, a quienes ciertamente no les gusta que el botín sea robado bajo sus narices, y otros riesgos como ratones, loros y bombas escondidas. También debemos tener cuidado de no caernos de las plataformas.

Las pantallas del clásico título Firebird se han reproducido fielmente y no se carece de jugabilidad. Sin embargo, honestamente sigo prefiriendo el *Booty* de 1984. Los sprites más grandes y de diferentes colores sobre fondo negro funcionan mejor que los sprites pequeños sobre fondos monocromáticos y tal vez demasiado detallados. Por cierto, la música es mucho mejor que la melodía de *Booty*, pero hubiera preferido motivos de temática marina en lugar de temas genéricos, buenos para todo. En resumen, no es malo como juego en sí mismo, pero el original permanece insuperado.



TIKI TACA ★★★

Climacus [Eduardo Martin Torices], Errazking [Igor Errazkin]
Lengua: inglés



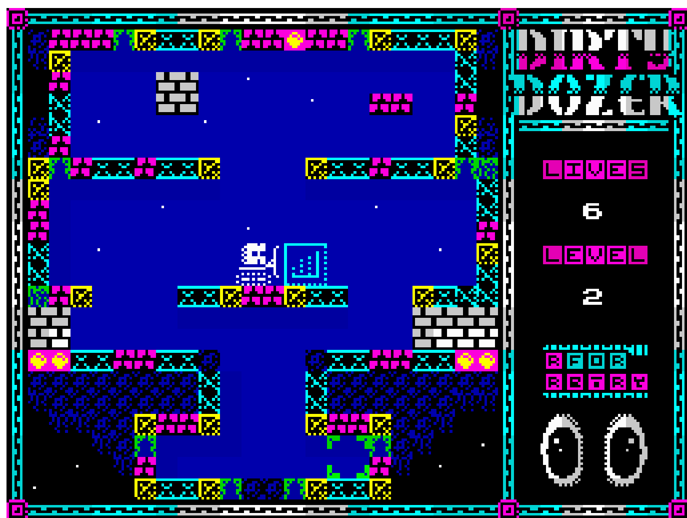
No hay aficionado del Spectrum que no conozca *Atic Atac*. Bueno, gracias a Climacus y Errazking, ahora hay *Tiki Taca*, o *Atic Atac* en 3D isométrico. Esta nueva versión del famoso título Ultimate retoma el diseño de las habitaciones, las puertas y los pasajes secretos del original, lo que hace que la transición al nuevo punto de vista sea menos problemática para aquellos que ya lo jugaron, y tal vez lo completaron. El objetivo del juego es, como siempre, encontrar las tres partes de la grande llave necesaria para abrir la puerta del castillo infestados de presencias hostiles en el que, imprudentemente nos colamos. El castillo se extiende por varios pisos, desde el ático, donde siempre hay una parte de la llave, hasta el sótano, donde se dispersan grandes hongos, letales solo al tocarlos.

La fidelidad con la que el mundo bidimensional de *Atic Atac* se ha rendido en 3D es increíble. Además de la disposición de las salas del castillo, se han mantenido los tres personajes seleccionables por el jugador, el jinete, el mago y el sirviente, así como la posibilidad de explotar los respectivos pasajes secretos: el reloj de péndulo, la estantería y el barril. Incluso el pollo asado que indica nuestra energía se ha convertido en una vista isométrica en 3D.

Tiki Taca es un poco menos frenético que *Atic Atac:* los sprites son un poco más lentos, las puertas se abren y cierran mucho más rápido que en el juego original, y nuestra energía cae meno rapidamente cuando chocamos con un monstruo. Por supuesto, la transformación tiene sus limitaciones. Las escaleras fueron reemplazadas por la animación de un ascensor; todos los personajes disparan la misma arma; los sprites se mueven solo horizontalmente y verticalmente; los colores han desaparecido por completo, con la excepción de dos cuadrados a los lados de las puertas para indicar la llave necesaria para abrirlas. A pesar de estos pequeños compromisos, *Tiki Taca* es un gran éxito, una reinterpretación fiel y agradable de un título que hizo historia.

DIRTY DOZER ★★

Miguetelo [Miguel Ángel Tejedor]
Lengua: inglés
Nota: realizado con AGD



Dirty Dozer, a pesar de la alusión a la "sucia docena" de una famosa película de guerra, no tiene nada de militar: es un rompecabezas híbrido entre un juego de plataformas y el buen *Sokoban.* A los mandos de Rusty, una vieja escavadora que no se resigna a ser desguazada, nuestro trabajo será colocar cajas en ciertos puntos de la pantalla. Suena fácil, ¿verdad? De hecho, como los amantes de este tipo de rompecabezas ya han entendido, ¡no lo es en absoluto!

Además de la disposición de las plataformas, que a menudo hace que sea necesario estudiar la pantalla a fondo antes de partir, tendremos prensas, descargas eléctricas, cañones y otros peligros contra nosotros que nos darán muchos problemas. A veces deberemos saltar para romper hileras de ladrillos sobre nosotros para atravesar, a menos que haya una caja colocada allí, y, si no estamos empujando una caja, podemos movernos de un lado de la pantalla al otro (como en *Pac-Man*). Si lo jugamos sobre un Spectrum equipado con un chip AY, la acción está acompañada de algunas melodías compuestas por el mismo autor.

Dirty Dozer, además de ser una hermosa y original recreación de un esquema clásico, revela un uso notablemente creativo de AGD: vale la pena recordar que Miguetelo lo hizo todo solo.

RESISTANCE ★★

Andy McDermott
Lengua: inglés
Nota: realizado con The Quill

Es extraño que haya pocas aventuras conversacionales para el Spectrum ambientadas en la Segunda Guerra Mundial, una fuente de inspiración potencialmente infinita. Por lo tanto, debe tenerse en cuenta no solo que *Resistance* se basa en el período más trágico de la historia mundial, sino que también le da al jugador la oportunidad de hacerse pasar por un alter ego realmente inusual.

Estamos en 1943 y la protagonista es Mari Roux, una joven francesa de diecisiete años que vive en un pequeño pueblo. Su padre calló durante la invasión alemana, su madre murió de pena poco después, y su hermano mayor, deportado a trabajar en Alemania, no ha dado noticias de sí mismo durante un año. No es de extrañar, entonces, que Mari haya desarrollado un profundo odio hacia los invasores.

Ofreciendo ayudar a la resistencia local, un día Mari recibe un boleto de un hombre llamado Jean Agreste, el jefe de los partisanos en el área. Agreste le asignará varias misiones de sabotaje y contra propaganda, por ejemplo, para cubrir carteles nazis con otros de la Resistencia, exponer a un informante de los invasores, o incluso robar la bandera con la cruz enganchada del ayuntamiento y tirarla en un baño público. Después de cada misión, Mari regresa a Agreste para recibir otra, hasta que sucede algo realmente malo...

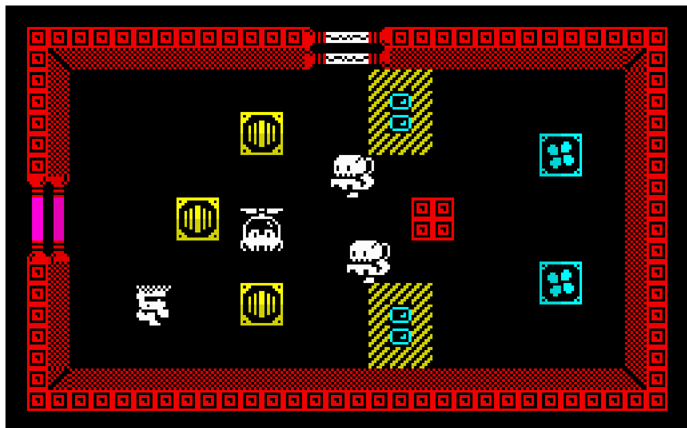
Resistance se divide en varias aventuras secundarias: el jugador, en el papel de Mari, tendrá que realizar las tareas asignadas a ella sin ser descubierto por los omnipresentes malvados nazis y sus lacayos locales. Incluso tendrá que luchar contra ellos por su propia vida.

El juego fue hecho con The Quill y es solo textual. No es muy difícil, por lo que también puede ser adecuado para principiantes. Los enigmas son lineales y no requieren un esfuerzo excesivo de ingenio. Los veteranos, por otro lado, apreciarán su entorno inusual y atractivo.

RESISTANCE RESISTANCE RESISTANCE
by Andy McDermott © 2019
France, 1943
You are Mari Roux, age 17, of the town of Sarle. Your soldier father died in the Nazi invasion; your mother dying of grief soon after. Your older brother was forced to work in

DROID BUSTER ★

Ariel Endaraues, Pedro Pimenta, Juan A. Fernandez
Lengua: inglés
Nota: realizado con AGD



Inspirado por *Mandroid,* un juego de CRL de 1988 para C64, *Droid Buster* logra buenos resultados, aunque el título en el que se basa ciertamente no es una obra maestra... Estamos en los zapatos de Frank Talbot, un hombre armado con puños cibernéticos. capaz de destruir a los temibles droides animados por el sistema de defensa Arcon, cuya inteligencia artificial desencadenó un ataque mortal contra la humanidad (¿ecos de *Terminator,* quizás?). Por esta característica peculiar, Frank es conocido como "Droid Buster".

Moviéndonos en un laberinto de unas 40 pantallas, golpeamos a los droides enemigos en cada una de ellas, eliminándolos a todos para abrir la puerta que nos dará acceso a la siguiente pantalla. Algunos droides siempre serán vulnerables, mientras que otros solo, por ejemplo, cuando no se mueven. En otras pantallas debemos liberar a los prisioneros golpeando las puertas de sus celdas. El laberinto consta de cuatro secciones accesibles a través de una articulación central. Cuando las hayamos "limpiadas" todas, podremos acceder a la sección final, donde tendremos que destruir el cerebro electrónico central.

Los gráficos son algo esquemáticos pero bastante variados, sin demasiado "color clash", y la música de Pedro Pimenta (solo AY) acompaña adecuadamente nuestro vagar en busca de los droides. Curiosamente, Frank muestra solo el perfil a pesar de que también puede moverse hacia arriba y hacia abajo, y esto limita nuestras posibilidades de acción: hubiera sido mejor haber poder golpear a los enemigos también desde esas direcciones. Además, una sola vida parece muy poco, ya que es suficiente tocar a los enemigos para ver rápidamente caer nuestra ya limitada energía. En cualquier caso, *Droid Buster* es un significativo salto cualitativo por Ariel en comparación con su primer título, *Pumpkin Poe.* Ad maiora!

ASTRO BLASTER ★★

Matt Jackson
Lengua: inglés

Es realmente sorprendente que no solo se sigan produciendo juegos para Spectrum, sino que incluso hay conversiones de arcade para esta histórica plataforma. Este es el caso de *Astro Blaster,* conversión de la recreativa Sega de 1981. A primera vista, podría parecer otro shoot-em-up en el que controlamos una nave espacial capaz de moverse solo lateralmente en la parte inferior de la pantalla, disparando a oleadas de alienígenas y meteoritos. En realidad tiene características peculiares, que lo hacen destacar de la masa de títulos similares.



Primero, el láser, si se usa con excesiva insistencia, se sobrecalienta, por lo que es imposible usarlo. También debemos prestar atención al nivel de combustible, que no se restablece si perdemos una vida (entre un sector y otro, nuestro vehículo se reabastecerá en vuelo) y, si llega a cero, inmediatamente es Game Over, incluso si todavía tenemos algo vidas disponibles. Otra cosa a tener en cuenta es el buen nivel de realización técnica: los sprites se mueven con fluidez en la pantalla y, en las máquinas equipadas con chips de sonido AY, se pueden escuchar efectos de sonido que recuerdan a los antiguos arcades de principios de los 80.

Astro Blaster es un excelente representante de un género de juegos "más retro del retro", sin otro objetivo que poner a prueba nuestros reflejos, ya que al final de la última horda de alienígenas el juego comienza de nuevo desde el principio. Pero volver a los orígenes, de vez en cuando, siempre es un placer, ¡incluso en el campo de los juegos retro!

SPROUTY ★★

Stonechat Productions/Dave Hughes, djnzx
Lenguas: checo, inglés, italiano, polaco, portugués, español, ruso
Nota: realizado con AGD

Sprouty es una simpática col de Bruselas. Es Navidad y, para la alegría de finalmente abrir sus regalos, no puede dejar de saltar. Y aquí comienzan los problemas, porque para alcanzarlos Sprouty debe pasar por pantallas llenas de trampas. Podemos mover a nuestro amigo solo lateralmente; él salta continuamente en vertical, a menos que decidamos moverlo mientras está en el aire. Saltando de plataforma en plataforma, debemos evitar las extrañas criaturas que pueblan las pantallas, así como algunos picos afilados. El contacto con todo esto nos obligará a comenzar de nuevo. Además, para agarrar a los regalos, también tendremos que operar interruptores para abrir barreras. Si Sprouty cae desde cierta altura, perderá el conocimiento un par de segundos, y esto lo hará vulnerable.



Sprouty include 18 pantallas de dificultad creciente. Las primeras se superarán con bastante facilidad, luego las cosas se complicarán. Sin embargo, el juego nunca es difícil al punto de ser frustrante. De hecho, no hay límites de tiempo o vida.

Gráficamente *Sprouty* es lindo, los gráficos son simples pero claros. La música de fondo (solo AY) acompaña gratamente la acción.

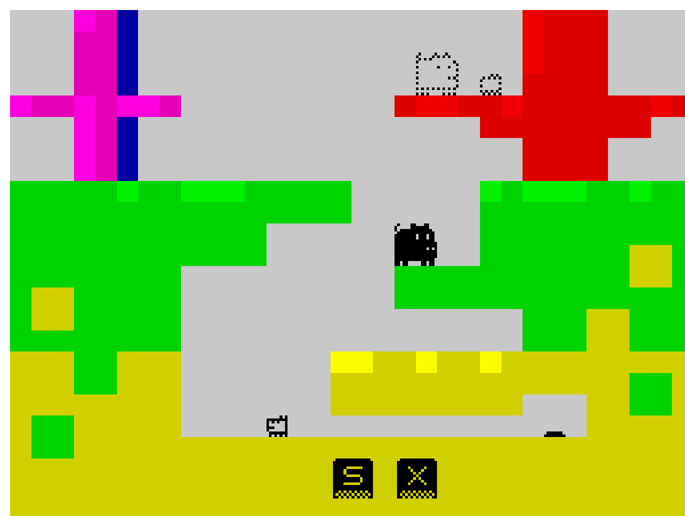
En resumen, un juego de plataformas a tema navideño inmediato, fresco y sobre todo divertido, también adecuado para los más jóvenes, que tal vez "descubran" el Spectrum ahora.

PRE-ZU (128K) ★

Vjaceslav Tretjak
Lengua: inglés

A primera vista, *Pre-ZU* es desconcertante: un sprite negro estilizado similar a un buey se mueve para un escenario visto desde el lado compuesto solo por cuadrados de colores, mientras que se escucha una música extraña en el fondo. Como únicas indicaciones hay algunos íconos que nos informan sobre qué teclas debemos presionar para movernos. Al ingresar al mundo del juego, en cierto momento notamos una versión "lineal" de nuestro personaje. Lo tocamos hasta que coincida con él… y aquí vamos al próximo nivel. Después de algunos niveles, donde encontramos plataformas que desaparecen y piscinas de agua para evitar (si caemos en él, comenzaremos el nivel nuevamente desde el principio), nos encontramos con un otro ser, una especie de perrito. También él debe alcanzar una versión "lineal" de sí mismo. Otros más, un elefante y un lama, se unirán más tarde a nuestro grupo.

Nos enfrentamos a un rompecabezas muy particular, caracterizado por gráficos reducidos y una simplicidad extrema de acción, que sin embargo ocultan un diseño refinado. La clave del éxito es el trabajo en equipo: el perro, por ejemplo, puede colarse en túneles donde otros no pueden pasar, para presionar un botón que hará aparecer nuevas plataformas. A menudo, las criaturas más pequeñas necesitarán usar las más grandes como una escalera para llegar a lugares que de otro modo serían inaccesibles para ellos.



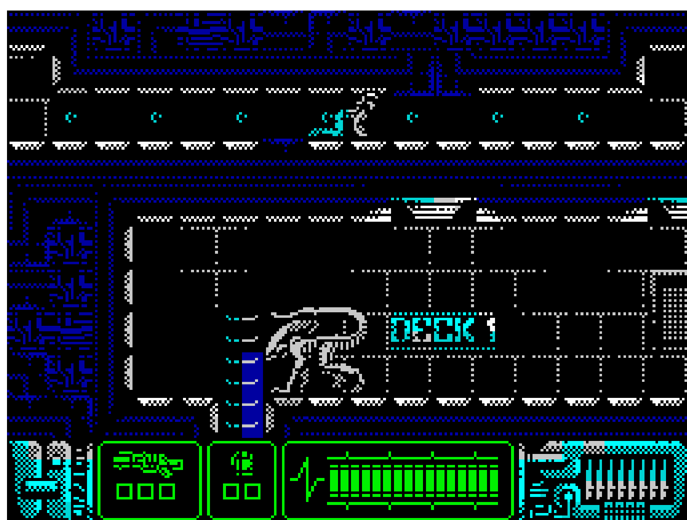
Pre-ZU es un rompecabezas original disfrazado de juego de plataformas, con un estilo inusual, muy minimalista y curioso. Su verdadero defecto es su brevedad: si se superan todos los niveles sin cometer errores, lo cual no es demasiado difícil con una cierta cantidad de ejercicio y memoria, se puede completarlo en aproximadamente cinco minutos o poco más.

ALIENS NEOPLASMA ★★

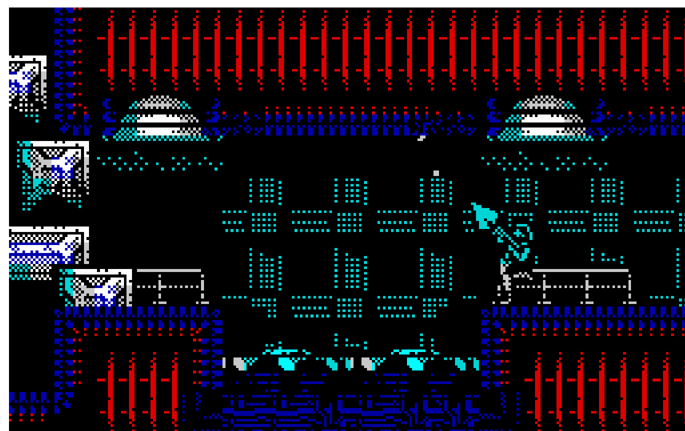
SaNchez [Aleksander Udotov, Oleg Nikitin, Yevgeniy Rogulin]
Lenguas: inglés, ruso, español

15 de marzo de 2169, 6:25 pm: a bordo del buque de carga espacial *Achilles,* volando hacia la Tierra con 15 miembros de la tripulación, muestras de minerales y 45 colonos del planetoide LV-426, la inteligencia artificial que gobierna la nave despierta al teniente médico Ashley Smith del sueño criogénico. Pronto, se da cuenta de que ella es la única presencia humana que queda viva allí. La nave está infestada con una peligrosa especie extraterrestre, que se presenta en forma de los Facehuggers, seres parecidos a crustáceos que se unen a la cara de Ashley para sofocarla, y los horribles Xenomorfos, enormes monstruos cuyo asalto es inmediatamente letal. Ashley deberá atravesar los corredores, enfrentarse a las hordas alienígenas y descubrir las razones de su difícil situación.

Esta es la trama de *Aliens Neoplasma,* el último título del grupo SaNchez, inspirado en el universo de *Alien* y ganador del concurso ZX Dev Remakes 2019. Un juego de escaleras y plataformas donde nos hacemos pasar por Ashley, guiándola por la carga, buscando el terminales para interactuar con la IA a bordo, lo que nos permite abrir puertas y reconstruir eventos a través de conversaciones cortas. Puntos de reabastecimiento nos permitirán reponer las municiones para el rifle de pulso y granadas de mano, o para restaurar nuestra energía vital. Si esta cae a cero, la acción reanudará desde el último terminal alcanzado. Las bombas sirven no solo para matar a los enemigos, sino también para detener las grandes aspas del ventilador que reducen a Ashley a rodajas si cae en ellas; a veces se pueden usar para deshacerse de los Facehuggers.



El impacto inicial es ciertamente positivo: los sprites están bien definidos y convincentemente animados, especialmente el Xenomorfo es notable. La música de fondo es una especie de techno "ligero" que se puede escuchar agradablemente. Ver a los poderosos monstruos extraterrestres caer bajo nuestros



golpes sin duda da satisfacción. Sin embargo, a medida que profundizamos en los meandros del *Achilles,* comienzan a surgir dudas.

El escenario de una nave de carga espacial, de cuya tripulación Ashley es la única sobreviviente, comunica una impresión de monotonía. Olvídate de los monólogos interiores de *Survivisection,* los diálogos de *Castlevania Spectral Interlude* y la variedad de ambientes de ambos títulos: aquí puedes ver casi exclusivamente túneles, escaleras, puertas y cajas. Los alienígenas mismos se temen más por sus números que por su habilidad ofensiva, ya que para deshacerse de los Facehuggers y de los Xenomorphs está suficiente alinearse con ellos a una distancia segura tan pronto como los vemos, posiblemente aprovechando las puertas, que no se abren hasta que estemos cerca de ellos, y presionar el botón de disparo hasta que mueren. Además, la interacción con la IA de la nave se limita más que nada a los insultos de Ashley contra él.

En cuanto a la mecánica del juego, aparte del inconveniente de usar dos controles separados para saltar y subir escaleras, no es un placer tener que reanudar la acción, después de que la protagonista muere, desde el último terminal alcanzado. Los puntos de control pueden ser entendibles en las consolas, pero en una máquina simple como el Spectrum molestan.

En resumen, *Aliens Neoplasma,* más allá del cuidado indudable con el que se hizo, parece un solo episodio de un título más ancho y variado ampliado para asumir las proporciones de un juego completo, en lugar de un título completamente concluido. Esto no significa que no merezca ser jugado; los fanáticos de la serie *Alien* en particular lo apreciarán mucho. Además, una cierta longevidad está dada por los dos finales diferentes que, dependiendo de nuestras acciones, se presentarán a la conclusión. Sin embargo, en comparación con lo que vimos en producciones anteriores del grupo SaNchez, aquí la forma parece prevalecer sobre la sustancia.

MR. DO! ★★★

Adrian Singh, Mark R. Jones
Lengua: inglés



Tomó 37 años, pero al final el Spectrum tiene su conversión del clásico juego arcade *Mr Do!*. ¡Y qué conversión! Es cierto que para nuestra plataforma ya había un clon de la famosa recereativa de 1982, el excelente *Farmer Jack In Harvest Havoc!* por Bob Smith y Lee DuCaine lanzado en 2006, pero todavía faltaba una versión "oficial".

El objetivo del juego es conocido: el personaje principal debe recoger todas las cerezas en la pantalla para pasar a la siguiente. Moviéndonos, cavamos túneles exponiéndonos al peligro de ser perseguidos por monstruos cuyo toque nos hace perder una vida. Para defendernos, tenemos a nuestra disposición una esfera de energía para arrojar a nuestros enemigos, que, sin embargo, lleva algo de tiempo antes de recargarse, o podemos dejar caer manzanas sobre ellos. El nivel también se puede completar recogiendo todas las letras de la palabra "EXTRA". Los monstruos salen del centro de la pantalla, indicados por un premio: una rebanada de pastel, un helado, etc. - que, si se recolecta, saca al Monstruo Alfa y sus cuatro acólitos. Estos no pueden ser golpeados por la esfera y también pueden comer las manzanas que se les arrojan. Una vez pasada la trigésima pantalla, el juego comienza de nuevo desde el principio.

Esta conversión del arcade histórico Universal es un auténtico ejercicio de estilo: además de ser fiel incluso en los detalles (también las animaciones intermedias que aparecen cada tres niveles), la realización desde el punto de vista gráfico y sonoro es realmente notable. Los sprites se mueven suavemente y el "color clash" está casi ausente. En particular, en los Spectrums con chips de sonido AY se pueden escuchar música (como el famoso "Can Can" de Jacques Offenbach, al recolectar las cerezas) y efectos de sonido casi idénticos al original. La jugabilidad inmediata y pegajosa del coin-op se ha mantenido también. No hay nada más que decir, *Mr. Do!* para el Spectrum se hizo esperar, pero valió la pena, por cierto.

SPACE MONSTERS MEET THE HARDY (128K) ★★

Mayhem & Conscience/Sand, Alone Coder, Bfox, Nq, Kael
Lengua: inglés

Como de costumbre, cuando los extraterrestres invaden la tierra, no hay nada mejor que un héroe intrépido armado con una pistola láser para poner fin a sus objetivos. Cada nivel del juego se compone de un número creciente de pantallas, y para pasar al siguiente Hardy, nuestro alter ego, tendrá que recolectar la tarjeta llave para abrir la puerta hacia el próximo nivel y llegar a la salida. Los niveles deben completarse en un tiempo muy corto, de 14 segundos para el primero a un minuto para el último. Este es precisamente el límite principal del juego: una vez que se haya memorizado el camino para encontrar la tarjeta y alcanzar la salida, se puede completarlo en muy poco tiempo, unos cinco minutos, o poco más. Sin embargo, antes de que se pueda hacer esto, ¡se sudará mucho!

El juego se muestra muy bien gráficamente, con un uso de multicolor notable por la fluidez de los movimientos de los personajes, especialmente el principal, y por la buena música de fondo. En resumen, *Space Monsters Meet The Hardy* no le llevará demasiado tiempo, pero mientras juegáis, seréis conquistados por el notable logro técnico y la acción rápida y frenética.



THE ORDER OF SLEEPING DRAGON (128K) ★★★

Evgeniya Zapolnova, Nikolay Zapolnov
Lenguas: inglés, ruso



En un mundo de fantasía, una aldea en el bosque está siendo atacada por criaturas demoníacas. Un joven se arroja sobre ellos armado solo con una espada oxidada, pero mientras intenta luchar, los invasores misteriosos matan a su padre. Ansioso por vengarlo, el joven va a un monasterio cercano; piensa que sus ocupantes podrían ayudarlo a entrenarse para derrotar a los demonios. Pero algo no vuelve. Extraños rumores circulan sobre los monjes; y luego, ¿por qué no vinieron a ayudar a los aldeanos cuando el protagonista tocó el timbre en busca de ayuda? Sin embargo, después de cierta resistencia inicial, el joven llega a hablar con el abad, quien le enseña el primer hechizo, la bola de fuego, y le asigna algunas tareas para llevar a cabo, antes de admitirlo en el ritual del despertar del gran dragón verde. Como descubrirá el protagonista a su costa, todo lo que brilla no es oro...



Estos son los primeros eventos en los que estamos involucrados en *The Order Of Sleeping Dragon*, un sorprendente juego de aventura y exploración con toques de rol. El protagonista, cuyo nombre se desconoce, tendrá que enfrentarse a hordas de monstruos e interactuar con varios personajes no jugadores para completar su misión: vengar a su padre y eliminar la amenaza oscura de una vez por todas.

El juego procede guiando nuestro alter ego a través de diversos entornos: el pueblo, el bosque, el convento, la ciudad, etc. La representación gráfica es colorida, pero un poco esquemática, y el movimiento de un carácter a la vez, necesario para mantener los píxeles y los atributos juntos, no es fluido. El sonido, entonces, es casi inexistente. A pesar de esto, *TOOSD* es un título extremadamente atractivo, capaz de entusiasmar al jugador y hacer que se identifique con el escenario desde el principio. Además de la misión principal, para continuar en la historia tendremos que enfrentarnos a otras, como limpiar un cementerio de fantasmas hasta obtener ciertos objetos. Completar una misión nos dará puntos de experiencia por subir de nivel.



Los hechizos, pociones, comida, armas y, en cierto punto, una llave muy cómoda que nos permite abrir los numerosos cofres repartidos por todo el mundo del juego se gestionen en el inventario. Pasando a un nivel superior, nuestra energía vital será llevada a una nueva cantidad máxima, y nuestra capacidad ofensiva también mejorará. Los monstruos que se enfrentarán, de hecho, caerán bajo nuestros golpes desde el principio con bastante facilidad, pero luego se volverán cada vez más resilientes. Algunos de ellos atacan desde la distancia disparando hechizos, otros cargan cuerpo a cuerpo. Si se muere, se reanuda la sección en la que estamos desde el principio, con una cantidad mínima de fuerza vital. Matar monstruos también nos dará puntos de experiencia.

Se pueden asignar teclas de acceso rápido a los objetos, para utilizarlos de inmediato. De esta forma, los hechizos se pueden recuperar rápidamente, aunque a veces, especialmente cuando estamos rodeados de múltiples enemigos, la presencia de muchos controles para recuperar acaba siendo algo incómoda. Este es quizás el único defecto real de un título excelente en términos de jugabilidad y atmósfera, perteneciente a un género poco frecuente para el Spectrum. Una vez iniciado, ¡difícilmente se podrá dejarlo de lado antes de llegar al final!

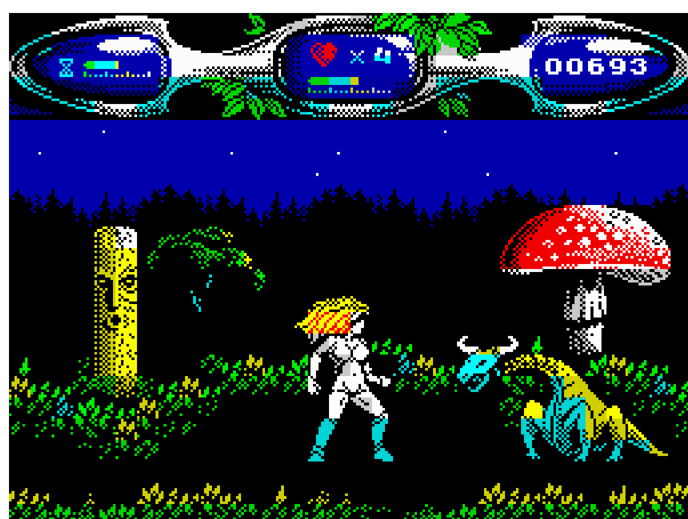
VALLEY OF RAINS ★★★★

Zosya Entertainment
Lengua: inglés



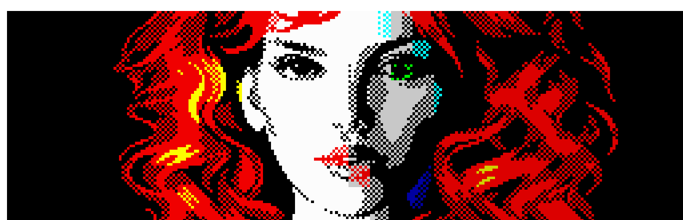
Mi madre es el nenúfar, la flor más bella de la Tierra. Mi padre es la hormiga, el ser más fuerte en la Tierra. El volcán me dió el fuego. La lavandera me bendijo para hacer grandes obras. Me puse en camino para restaurar la vida al Valle de las Lluvias.

Con este monólogo, narrado por la protagonista, una joven mujer con pelo rojizo, se abre *Valley Of Rains*, el juego que sorprendió a la comunidad de los aficionados del Spectrum en su aparición en diciembre de 2019 y ganó el concurso Yandex Retro Games Battle el mismo año. No hay mucho que decir sobre la trama y el escenario: según las palabras del personaje principal, está claro que estamos en un mundo de fantasía invadido por las fuerzas del mal, y nuestra heroína tendrá que luchar sin descanso para restablecer la paz en su Valle.



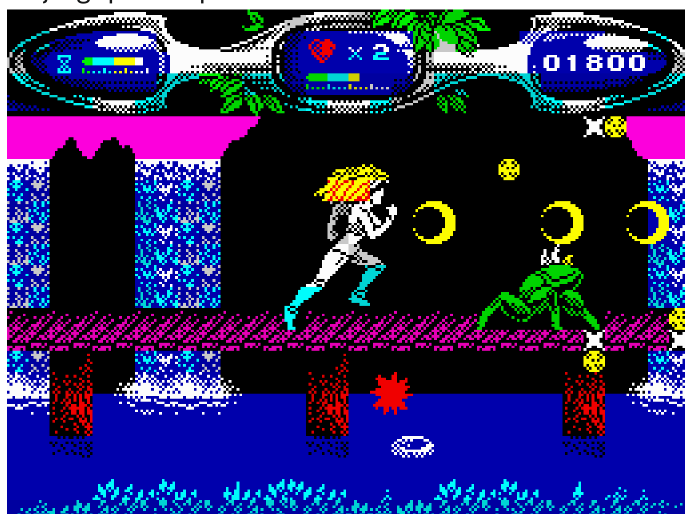
Las sorpresas en realidad llegan al comienzo del juego, ubicado en un bosque de árboles muertos. El sprite que comandamos, el que representa a la protagonista, se destaca de inmediato: muy grande, bien definido y bien animado. Luego, se observa que los fondos, además de ser amplios, coloridos y ricos en detalles, se mueven en dos y, en algunos casos, tres niveles de paralaje. Los primeros enemigos, una especie de enormes murciélagos, nos atacan: inmediatamente comenzamos a disparar proyectiles de energía, y con unos pocos disparos nos deshacemos de ellos, pero luego un enemigo más grande, una especie de dragón, bloquea el camino, mostrándonos bien más resistente que los anteriores. Otros peligros complican nuestras vidas, como grandes bellotas que caen sobre nosotros cuando pasamos por debajo de ellas, o picos afilados que repentinamente salen del suelo. Todo esto le quita la preciosa fuerza vital a la heroína. Afortunadamente, a veces también encontramos ayuda, como flores que dan algo de energía, o armas y escudos alternativos dejados por los enemigos eliminados. Durante la aventura, ella encuentra otras criaturas sedientas de sangre y se mueve por prados salpicados de extraños y enormes hongos, lagos, cuevas, edificios y más. A veces será necesario operar mecanismos para abrir pasajes que le permitirán pasar al último de los 8 niveles en los que se divide el juego.

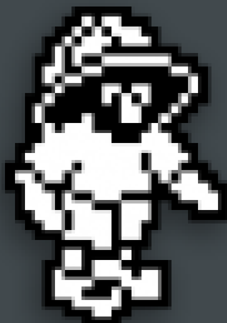
Valley Of Rains está claramente inspirado en la primera fase del famoso *Savage* programado por Dave Perry y Nick Bruty de Probe por Firebird en 1988, pero llega a ser mejor. La atención



al detalle es impresionante, desde las salpicaduras cuando la heroína se mueve en el agua, hasta las cascadas animadas presentes en algunos niveles. Es un título bastante largo y muy variado en cuanto a los fondos y los sprites, lo que es aún más sorprendente si tienes en cuenta que fue diseñado para ejecutarse en el 48K. La gran diversidad de entornos, así como la acción rápida, pero no excesivamente frenética, mantienen la atención del jugador bien despierta. Los efectos de sonido del timbre cumplen su función, pero se ha encontrado una solución sin precedentes para la música: un CD de audio con canciones compuestas específicamente para el juego.

Valley Of Rains es una obra maestra y merece todos los elogios que se le han otorgado, a lo que se agrega mi premio personal de juego para el Spectrum del año 2019.





El Mundo del Spectrum

Casi 25 años de actividad, entrevistas y artículos sobre todo lo relacionado con Spectrum, un podcast seguido por miles de aficionados, un libro que ha entrado en la clasificación de los diez más vendidos en España. Esto y más es ***El Mundo del Spectrum (www.elmundodelspectrum.com),*** el sitio web de referencia para la comunidad de habla española (y no solo) de usuarios de la computadora Sinclair más famosa. Hablamos de ello con tres miembros del incansable equipo responsable: **Alejandro Ibáñez, Javier Ortiz** y **Jesús Martínez.**

Comencemos con las presentaciones, cuéntenos algo sobre vosotros...

Alejandro: Me llamo Alejandro Ibáñez y soy empresario de nuevas tecnologías, amante de las antiguas y creador de EMS. Tuve un Sinclair ZX Spectrum desde muy pequeño, lo que me marcó para siempre en lo personal y sobre todo en lo profesional. Soy también el presentador y director del Podcast. Vivo en Zaragoza y me esfuerzo cada día en innovar sin dejar de analizar las lecciones del pasado en aquellos orígenes tan creativos, arriesgados e improvisados que representaron el Spectrum.



Javi: Soy Javi Ortiz, miembro de EMS que empezó en esto con un Plus 2 gris allá por el año 1986/87. Una máquina que me marcó de forma total y aun, hoy por hoy, es algo más que un hobby para mi: es pasión y gran devoción. Por desgracia no tengo un trabajo estable... he sido cartero muchos años, trabajado en fábricas, mensajero, etc... completa evolución.

JMV: Me llamo Jesús Martínez, pero llevo 25 años dedicado al humor gráfico y me apodo desde entonces JMV. Así firmo todos mis trabajos. He editado bastantes cómics, sobre todo paródicos (de Starwars o El Señor de los Anillos) y en su momento trabajé con un personaje muy popular en las universidades españolas llamado Bok. He trabajado varios años en la revista *El Jueves,* referente del humor gráfico en España desde hace décadas, y actualmente publico una viñeta semanal en el diario *El Mundo.* También soy arquitecto desde 1998 y trabajo desde entonces en el ámbito de la Administración diseñando y construyendo edificios institucionales.

¿Cómo te involucraste con el Spectrum y la escena retro en particular?

Alejandro: Poco después de la muerte comercial del Spectrum y ya con un PC, llegó a mis manos un emulador con juegos. Poder utilizar mi ordenador actual para jugar a todos aquellos títulos que aún rondaban mi memoria me provocó una revolución mental que desembocó años después, cuando descubrí Internet, en el impulso de crear EMS.

Javi: Al igual que Alejandro muchos, tras la muerte comercial del Spectrum, volvimos a él con ese maravilloso invento llamado emulación. El emulador de Pedro Gimeno, que entregó *PC Mania,* nos permitió revivir en un potente PC nuestra añorada máquina... ¡eso fue mágico!. En esta escena Spectrum llevo desde el 2000, donde me uní a la mítica *es.comp.sistemas.sinclair* (grupo en español de NEWS sobre



Spectrum y otras máquinas de Sir Clive). También formé parte del grupo CEZGS y más tarde de Retroworks (del que sigo siendo miembro) .Se puede decir que llevo unido a la escena Homebrew española casi desde los inicios.

JMV: Aparte de estas actividades, comencé también sobre 1998 a colaborar con Alejandro en El Mundo del Spectrum, que había nacido no mucho tiempo antes. Redactaba algún artículo sencillo y le hacía las ilustraciones que presentaban cada edición mensual. Aparte de esto, siempre estuve ligado al Spectrum como aficionado y con algún club de usuarios en los cuales intercambiábamos información y cassettes. Con la tercera versión de EMS, Alejandro nos reunió junto a Javi Ortiz y Juanfra para relanzar el sitio web, que se convirtió en un compendio mucho más rico de artículos y opiniones. Esto fue en 2010, pero pocos años después lanzamos el podcast y la dimensión de nuestro trabajo se amplió mucho. Javi, Alejandro, Juanfra y yo somos estupendos amigos. Llevamos ya muchos años haciendo cosas y nos tenemos mucho aprecio. Sin esa base, sería imposible abarcar tantos proyectos.

¿Qué hizo a vos y a los otros miembros de El Mundo Del Spectrum crear el sitio y el libro?

Alejandro: En 1996 descubro Internet y su potencial para llegar a personas de todo el mundo. Investigué cómo crear páginas web y se me ocurrió hacerle un homenaje a la revista *Microhobby* haciendo una web que se actualizara todos los meses con distintas secciones. En aquel momento no había nada parecido y además quise que tuviera una apariencia visual muy atractiva y unos contenidos lo mejor posibles. Estos ingredientes siguen siendo el pilar fundamental de todos nuestros lanzamientos: web, podcast y libros.
Con el tiempo fui añadiendo colaboradores que se fueron incorporando a la web. Hoy, tras casi 25 años el equipo que forma EMS es magnífico.

Hace años surgió la idea de escribir un libro sobre el Spectrum pero le teníamos mucho respeto. Queríamos hacer algo de calidad tanto en texto como en diseño pero eso exigía mucho tiempo. Como no podíamos dedicarle el tiempo necesario se quedó en "stand by" hasta que Manu Rico, encendió la chispa y nos lanzamos con él.
El segundo libro, *El Mundo del Spectrum +*, lo comenzamos prácticamente tras lanzar el primero. La pregunta que surge ahora es: ¿habrá un tercero para cerrar una trilogía?

Javi: Poco puedo añadir a lo dicho por Alejandro. Solo decir que sin el podcast no existirían los libros y ahí tuve algo que ver, sugiriendo la creación del mismo por mi participación en el podcast Fasebonus, referente del podcasting español del tema retro.

JMV: El libro surge como proyecto común en 2016. Nos parecía una idea bonita dar forma editorial a la web y sus contenidos en forma de volumen escrito. Quisimos darle importancia al diseño (David Saavedra hizo un estupendo trabajo) y dotar al libro de un contenido general que abarcara toda la dimensión del fenómeno Spectrum, su pasado y presente, huyendo de una orientación exclusivamente nostálgica (aunque el mero hecho de estar dedicado al Spectrum implique una dosis de esta). Manu Rico, amigo de la web, se ofreció para escribir un primer borrador porque nuestros quehaceres diarios no nos permitían avanzar en el proyecto como hubiéramos deseado. Su labor fue fundamental. En enero de 2016 teníamos un esbozo del primer capítulo, unas 6000 palabras, y a partir de ahí fuimos tejiendo una estructura para, entre todos, armarla correctamente. En septiembre de ese año conseguimos sacar el libro con mucho esfuerzo.

Qué tan satisfecho estás con el estado del sitio El Mundo Del Spectrum, el libro, tu canal Youtube...

Alejandro: EMS me ha dado muchas alegrías. Me ha permitido conocer a mucha buena gente, algunos de ellos convertidos en amigos personales. He podido comunicarme con miles de personas que comparten mi afición. Con los libros nos colocamos en el TOP10 de libros más vendidos de España, algo que jamás imaginé. Con EMS Podcast he podido crear contenido que escuchan miles de personas cada programa. Y por supuesto, crear esa primera web en 1996 me ayudó a profesionalizarme en Internet y ganarme hoy la vida con eso. No puedo estar más agradecido a este proyecto.

Javi: Mucho orgullo respecto a los libros, web y podcast. Los podcast nos han permitido conocer y crear documentos sonoros de personas importantísimas de todo lo que significa Spectrum: Jon Ritman, Andrew Hewson, Paco Pastor, Gabriel

Nieto, Los Ruiz y un largo etc... de personas históricas (de la llamada Edad de Oro) han pasado, y pasarán, por nuestros micros. Ademas también nos centramos en el presente, con sección de novedades donde creadores actuales siguen dando vida a esta máquina, muerta comercialmente hace años, pero muy viva en cuanto a actuales desarrollos. Por otro lado, como proyecto personal, tengo mi propio canal de Youtube: *El Spectrumero Javi Ortiz* donde doy muchísima cabida a estos autores actuales desde el convencimiento, apoyando una labor impagable de autores que, como tu Alessandro, estáis creando verdadero arte con cada nueva obra.

JMV: El libro ya va por su tercera edición, y en ventas ha funcionado extraordinariamente bien, con más de 5.000 unidades vendidas. Creo sinceramente que fue un buen libro, muy atractivo, intencionadamente generalista pero con bastante contenido muy exclusivo e inédito. Hay entrevistas a gente como Ponce, Gabriel Nieto, Barbero, Prades, Paco Pastor, Rafa Gómez, en las que cuentas cosas nunca contadas antes. Es un libro para el iniciado pero también para en que busque algo más. A pesar de todo ello, y de que es un libro de notable alto, tenía aspectos mejorables. En el segundo libro pudimos llegar mucho más allá y creo sinceramente que es mejor y más profundo. Cada uno de ellos cubre unas necesidades y campos diferentes. Los dos juntos se complementan muy bien.

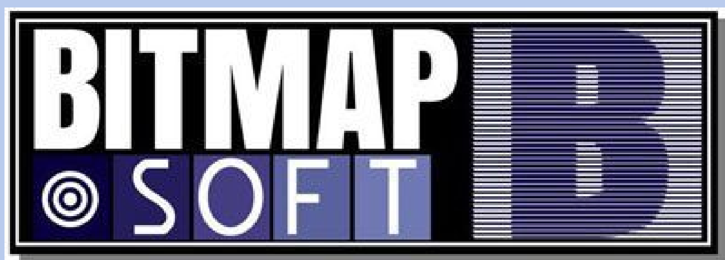
¿Hay planes "Spectrumeros" para el futuro?

Alejandro: EMS es algo vivo y no sé cómo evolucionará. Los planes más próximos es seguir nutriendo la web que estrenamos hace unos meses y que inauguró la cuarta época. También potenciar nuestro canal de Youtube que sigue siendo una asignatura pendiente. Y por supuesto más ideas que tenemos en la recámara pero que guardamos siempre en secreto hasta que se hacen realidad. Somos expertos creadores de "hype". Mientras haya interés por lo que hacemos aquí estaremos. Gracias por contar con nosotros y gracias por tu trabajo que seguimos muy de cerca.

Javi: Respecto a EMS esto es un equipo, podríamos llamarlo familia, y siempre apoyaré/seguiré intentando aportar mi granito de arena. Con la web actual hemos dado un paso realmente positivo y la incorporación de Dario Ruellan ,como redactor de noticias, es un factor de gran calidad. No me quiero olvidar de los compañeros que escriben artículos como Kidsaguf, Deckard, etc... ellos también son EMS. Respecto a mi propio canal lo mismo: seguir en la misma línea e intentar mejorar, pero siempre, siempre, siempre apoyar firmemente a los autores Homebrew.

JMV: Seguir completando y documentando las historias de los protagonistas de aquellos años lo mejor que sepa(mos) a través del podcast y de artículos en revistas especializadas. También continuar con la edición de libros, quién sabe si un tercer volumen de EMS. Creo sinceramente que es necesario tratar con los protagonistas de aquella época y rescatar sus experiencias directas. No basta con sentar el culo en una silla encerrado en una cápsula, escribiendo artículos que traducen revistas inglesas y que basan todo el ¿trabajo? en videos y escritos ajenos. Tampoco sirve renunciar a la nostalgia desde una poltrona de supuesta erudición. ¿Cómo se puede hablar de juegos y programadores de un ordenador con 40 años de existencia que fue parte de nuestra juventud, pretendiendo no hacerlo desde una cierta dosis de nostalgia? Suena estúpido. Pero puedes objetivar en lo posible aquella producción: no todo lo que creíamos maravilloso lo es. Programas que veíamos con ojos poco críticos son manifiestamente injugables, y empresas de las que sólo conocíamos los logotipos eran a veces nidos de incompetentes, de ávidos por el dinero o de programadores dominados por egos adolescentes. Es una época susceptible de estudiarse con rigor como cualquier otra. En suma, mientras nuestro tiempo nos lo permita (y escasea cada vez más) seguiremos todo el equipo de EMS con nuestra labor. Personalmente, estoy preparando otro libro que da pasos fuera de la época de los 8 bits y entronca con otro tipo de ámbitos y mercados, y también prosigo con mi pequeña labor como colaborador de la revista RetroGamer junto a un estupendo equipo directivo y unos compañeros fantásticos.





*2019 vio los primeros pasos de **Bitmap Soft,** una casa de software centrada en el lanzamiento de nuevos juegos para sistemas antiguos. Comenzando con una oferta variada e interesante para los aficionados del C64, Amstrad y Atari 2600, así como del Spectrum, Bitmap Soft ya tiene otros títulos prometedores a la vuelta de la esquina. Sus dos fundadores, **Jamie Battison** y **Darren Doyle,** nos hablan sobre el pasado, el presente y el futuro de su proyecto.*

¿Qué ve empujó hacia la escena "retro", y en particular hacia la decisión de crear la etiqueta Bitmap Soft?

Darren: Creo que la razón para fundar nuestra casa de software fue que Jamie y yo estábamos muy interesados en los títulos "homebrew". Aunque los admiraba mucho, Jamie era la fuerza impulsora detrás del proyecto y quería ser radical en su enfoque: lanzar programas extraordinarios y crear una etiqueta única para títulos "nuevos-viejos".

Jamie: He sido parte de la escena "retro" durante mucho tiempo. No soy tan conocido como se podría creer, teniendo en cuenta que he administrado el sitio y el foro de Retro Video Gamer (*www.retrovideogamer.co.uk*) durante más de 20 años. Supongo que perdí oportunidades para lo que ese sitio podría haber logrado, pero fue RVG lo que me dio a conocer a Darren. Hicimos una gran amistad y trabajamos juntos con muchos "retroproyectos".



Uno de ellos fue un juego para Atari 2600 llamado *RVG Blast,* desarrollado para nosotros por un miembro del foro con el objetivo de crear una serie limitada de juegos con edición física, que lamentablemente, por una razón o otra, nunca ha sido despegado. Con los años, comenzamos a entrevistar a desarrolladores de juegos "hechos en casa", y lo que nos llamó la atención de inmediato fue la gran cantidad de juegos



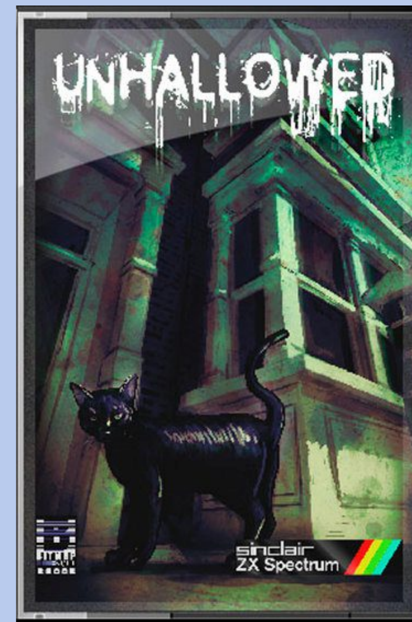
lanzados para cada tipo de sistema. Teníamos la sensación de que la gente tenía sed de juegos "nuevos-viejos".

¿Estáis satisfechos con el estado de las cosas (ventas, comentarios de los clientes etc.) hasta ahora?

Darren: La respuesta a nuestros dos primeros lanzamientos ha sido fenomenal. Cuando comenzamos a correr la voz, casi habíamos vendido todo en un día, lo que fue una gran satisfacción para mí y para Jamie. Estaba claro que habíamos hecho algo bueno. También creo que nuestro estilo de personalización, con diferentes colores para los cassettes, es algo muy exclusivo, y eso realmente ha hecho que la gente se enamore de nuestras versiones. Por lo tanto, sí, creo que logramos impresionar a nuestro target.

Jamie: Sí, una cosa que fue bien recibida es que no ocultamos que los juegos se pueden descargar gratis. Lo que me gustaría enfatizar es que nuestras versiones están adaptadas para la edición de cassette. Hay algunos cambios para problemas de derechos de autor, actualizaciones menores, etc. Tenemos la intención de ofrecer estas versiones actualizadas como descargas digitales a quienes compren los juegos.





Sus planes "retro", no solo con respecto a la etiqueta...

Darren: *The Incredible Shrinking Professor* y *Rubicon,* ambos para el ZX Spectrum, llegarán pronto, mientras que el mundo exclusivo de un título técnicamente innovador para su contenido, *Cousin Horace,* también para el ZX Spectrum, se agotó unos días después de su salida. Más tarde, nos centraremos en otras plataformas, con un potencial de 12 títulos en trámite para un par de computadoras.

Jamie: Como dijo Darren, lanzaremos *The Incredible Shrinking Professor* y *Rubicon* de John Blythe en este trimestre de 2020. Debo señalar que ambos están disponibles de forma gratuita en el sitio web de Rucksack Games; nuestras versiones serán modificadas, con pequeñas intervenciones para un mejor uso en formato de cinta, etc.

Para el ZX Spectrum también tenemos una versión extendida de *Dirty Dozer* y *Octu Kitty.* Recientemente, hemos llegado a un acuerdo para la distribución en cassette de los dos juegos de *Sophia,* ambos con un nivel bonus exclusivo creado específicamente para esta versión y no disponible en otro lugar.

Para el C64, lanzaremos una versión en disco de *Unhallowed,* amablemente convertida por Stefan Vogt de Puddle Soft. En el frente de Amstrad, hemos colaborado con ESP Soft y pronto publicaremos *Galactic Tomb,* y esperamos más, ya que Amstrad necesita otros juegos en formato físico. Hay otro en el horizonte, pero prefiero no agregar nada más hasta que estén 100% listos.

Informaciones y compras:

www.bitmapsoft.co.uk

Por fin, en *itch.io* hemos organizado un juego de lucha, del 1 de enero al 1 de julio de 2020. Los desarrolladores nos enviarán sus juegos para finalmente publicarlos con nosotros. Como spin-off, no relacionado con Bitmap Soft, fundamos RVG Squad, un grupo de desarrolladores que pueden necesitar la ayuda de otros desarrolladores para completar un juego, con la idea de que se puede trabajar en equipo. Visiten el foro de *retrovideogamer.co.uk* si desean saber más.



En 2019 realizé y lancé dos nuevos títulos para el Spectrum. Dos juegos muy diferentes, con los que quería experimentar con nuevas técnicas y continuar produciendo algo que no era en su mayor parte la fotocopia de los títulos anteriores. Aquí les cuento curiosidades y trasfondos de su desarrollo.



DETRÁS DEL ESCENARIO





SOPHIA II

Sophia II no se debea llamar originalmente *Sophia II*. Los orígenes del juego se encuentran en el concurso ZX Dev Remakes 2018, a la que, al final, se presentó, clasificándose en el noveno lugar a poca distancia (menos de cien puntos) de dos excelentes títulos como *Tiki Taca* y *Ninjakul 2*.

Sophia II es, de hecho, una reinterpretación de *Styx*, el primer juego creado por Matthew Smith para el Spectrum 16K en 1982. El juego es muy simple: el jugador guía sobre la pantalla, dividida en tres partes de arriba a abajo, un personaje que puede simplemente disparar una especie de láser hacia la izquierda o la derecha.

La primera parte es un laberinto atravesado por arañas generadas incesantemente por una reina araña colocada cerca de la salida. Matar a la reina detiene la generación de arañas, pero no es necesario para abrir la salida.

El segundo tiene lugar bajo el agua. El personaje nada de derecha a izquierda; hordas de peces caníbales corren contra él, y deben ser matados para llegar a la salida. También hay que evitar las algas venenosas que cubren la parte inferior del nivel.

En la tercera fase, es necesario superar una especie de habitación poblada por monstruos que se mueven en diagonal, más allá del cual se encuentra el enemigo final, la Parca. Un disparo láser en su cara de esqueleto y se comienza de nuevo, esta vez con una mayor cantidad de monstruos para enfrentar.

¿Por qué elegí *Styx* como el juego que "rehacer" para participar en el ZX Dev? Por dos razones. La primera es que *Styx* fue uno de los primeros juegos que probé en Spectrum, cuando tenía 11 años, en el verano de 1984, y mi padre me compró un 48K. Debo especificar que no lo jugué en la versión original, sino como... una copia pirateada de una copia pirateada, en el sentido de que era una copia hecha en casa del cuarto número de *Load 'n' Run*, una revista mixta en papel y en cassette que, además de juegos, demos y utilidades creados por sus lectores, publicó juegos de origen inglés traducidos al italiano con nombres falsos y sin mencionar a sus verdaderos autores. Práctica, esta última, que, como escribí en la Spectrumpedia, era común en Italia y lo habría sido hasta los primeros años noventa. Entonces *Styx* fue inicialmente conocido por mí como "Survival". Muchos años después supe que era el debut de Mr. "Miner Willy".



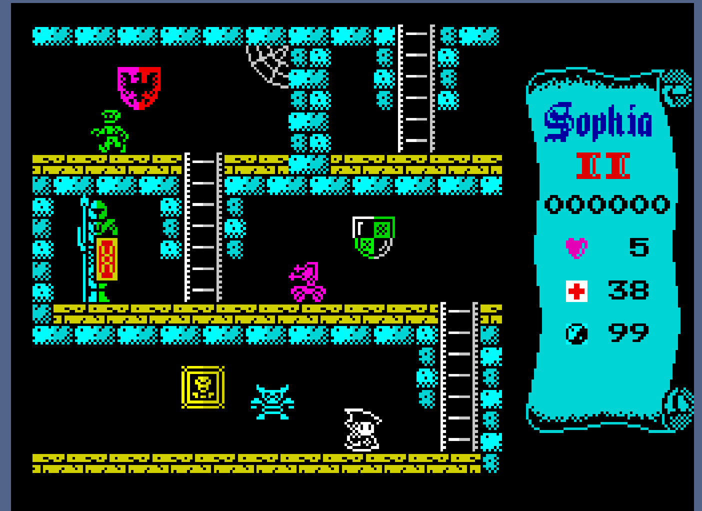
La segunda razón fue que *Styx*, debido a su estructura simple y modular al mismo tiempo, se prestaba bien para volver a proponerse en la forma de un juego que constaba de partes distintas unidas por una narrativa común, un esquema que había utilizado previamente en *Cousin Horace*.

Así fue que en noviembre de 2018 comencé a diseñar el nuevo juego, una interpretación de ello de Smith. Como título de trabajo elegí *Acheron*, nombre de un otro río del Hades. Mientras planeaba las líneas generales del juego, reflexioné sobre el tipo de caracterización del personaje principal, cosa que estaba completamente ausente en *Styx*. Pronto se me ocurrió que el escenario era suficientemente genérico para acomodar, en lugar de un personaje anónimo, a uno al que ya le había dado forma y una historia. De hecho, *Sophia*, que salió un año antes, había sido recibido muy favorablemente, y me intrigó la idea de seguir contando la historia de la chica hechicera. En ese momento, *Acheron* se convirtió en *Sophia II*.

En comparación con el primer título, *Sophia II* habría tenido, siendo una nueva versión de *Styx*, tres niveles en lugar de cuatro, pero más grandes y más diversificados por tipo de acción: un entorno subterráneo, uno subacuático y una especie de residencia de la Parca. Al final de cada parte debea encontrarse un jefe final. Para la primera y la tercera no hubo problemas, ya que la reina araña y la Parca ya estaban presentes en *Styx*, pero la segunda habría requerido uno totalmente nuevo para inventar. Elegí un hipocampo gigante porque estos seres me fascinan y me encantó la idea de incluirlos en mi juego.

El rayo láser de *Styx* tendía a descargarse, volviéndose cada vez más corto; en *Sophia II* mantuve la necesidad de que el jugador vigilara el maná, que de hecho constituye la "munición" mágica. A diferencia de *Sophia*, sin embargo, el maná es único aquí. De todo el juego, la parte más cercana al primer episodio es la segunda, con cráneos reemplazados por amuletos cuya forma recuerda a la famosa estrella del Caos de ocho puntas y el caldero reemplazado por un volcán subacuático.

Para el diseño de la mazmorra del primer nivel, me inspiré en el excelente trabajo realizado por Jarrod "BiNMaN" Bentley para *Ghost Castle*, mientras que los huesos malditos son reelaboraciones de los generadores de fantasmas de *Gauntlet* y las tumbas de algunos detalles de *Mr Weems And The She Vampires*. Luego agregué elementos de contorno como armaduras, chimeneas y baúles, de mi invención total.



Una cuestión importante se refería a la tercera parte, que en *Styx* era una gran sala. El final de *Sophia II* tuvo que coincidir con las otras dos partes, como vastedad y complejidad, y al mismo tiempo ser distintas de ellas en términos de mecánica de juego. Así que adopté un esquema de "plataformas y escaleras". Sophia no habría podido usar su magia ofensiva, ya que esta solo tiene un efecto contra seres vivos o no muertos, o contra otros hechizos como la proyección astral de la Parca. Por lo tanto, los peligros habrían sido constituidos por robots, cuchillas giratorias, piscinas de ácido, pisos en llamas y pesas listas para caer sobre la cabeza de nuestra amiga. Para complicar aún más las cosas, decidí no darle ninguna pista al jugador sobre que barreras mágicas desactivan los interruptores, a diferencia de los amuletos que en las dos primeras partes abren la puerta con la figura geométrica (triángulo, círculo, cuadrado) correspondiente a la forma del amuleto mismo. El último nivel de *Sophia II* contiene también una habitación secreta que, si se visita en su totalidad, permite reforzar el hechizo ofensivo, de modo que el sea efectivo dos veces contra la Parca. Hasta donde yo sé, ¡nadie pudo encontrarla todavía!



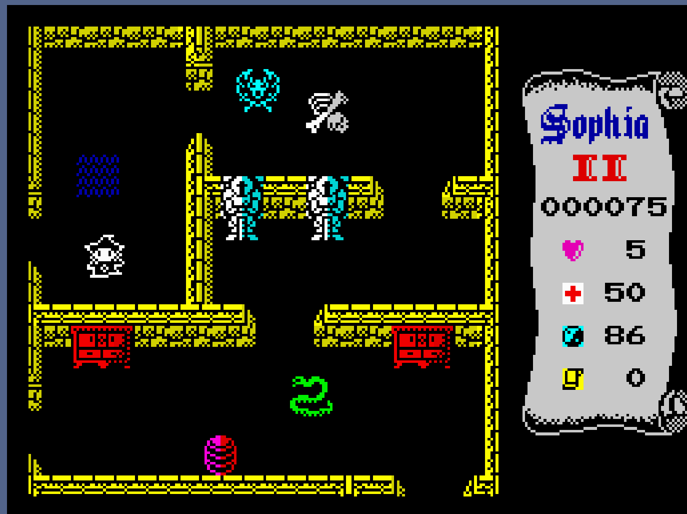
Hablando de la realización técnica, considero un orgullo hacer así que pulsar la tecla "arriba" o empujar el joystick hacia arriba le permitan a Sophia saltar y subir una escalera cuando está debajo de ella, eliminando así el inconveniente de usar dos controles separados para poder realizar las dos acciones, y que no puede subir una escalera saltando sobre ella de lado. Estas son opciones de diseño motivadas por el deseo de hacer que el juego sea más refinado.

Como siempre, presté atención a los

comentarios de los usuarios: *Sophia II* fue recibida de manera muy positiva, incluso más, si es posible, que Sophia, y reforzó el encanto de la joven hechicera con muchos jugadores. Inmediatamente después del lanzamiento, un jugador comentó que era extraño ver a Sophia bajo el agua, en el segundo nivel, con una apariencia idéntica a las otras dos. Parecía una sugerencia interesante: en resumen, creé un sprite de la protagonista que nada, y me di cuenta que sugería la idea de un entorno subacuático mucho mejor. También en el segundo nivel, intenté insertar partículas para simular las burbujas de aire de la respiración de Sophia, pero no me gustó la impresión que me dieron: me parecieron distractorias y superfluas. ¡No siempre más es mejor!

La capacidad de elegir dos niveles de dificultad fue una idea que se me ocurrió cuando el desarrollo del juego se encaminaba hacia su conclusión. Por supuesto, el jugador debe sentirse atraído para terminar *Sophia II* en ambos casos, por lo que he creado dos finales diferentes. Desde el punto de vista de la continuidad, el final canónico, del que un posible *Sophia III* podría despegar en el futuro, es el del nivel Princesa (difícil).

Como en *Sophia*, quería enfatizar la acción del juego con música inspirada en composiciones reales. Sin embargo, mientras en *Sophia*, a excepción del *Dies Irae* de Mozart para el cuarto nivel, la música está inspirada en melodías populares, para el segundo capítulo quería inspirarme en la música clásica.



Al final elegí la *Danse Macabre* op. 40 por Camille Saint-Saëns para el primer nivel, el vals n. 2 de la *Suite para orquesta de variedades* de Dimitri Shostakovich y el final de la obertura del *Guillermo Tell* de Gioachino Rossini. La primera composición tiene como objetivo expresar el ambiente oscuro del sótano, la segunda sugiere los movimientos bajo el agua y la tercera el impulso de Sophia contra la terrible amenaza que se cierne sobre su pequeño principado y el mundo. La música de los finales es el primer movimiento de la fanfarria para trompeta, violín, oboes y timbales de Jean-Joseph Mouret: majestuoso, como corresponde al triunfo después de una ardua lucha.

Finalmente, me gustaría dedicar algunas palabras a los temas subyacentes. Al igual que el primer título de la serie, *Sophia II* rechaza los dos estereotipos principales de la mujer en los videojuegos, es que decir la "damisela en peligro" y la "bomba exuberante" a la Lara Croft. Ersh, que tradujo el juego y la documentación al sueco, la definió *"cute and badass"*, "bonita y ruda"; y así es exactamente como pretendía imaginarla. Sophia es un personaje bonito - después de todo, su apariencia está inspirada en las figuras Chibi - pero al mismo tiempo es valiente y segura, consciente de que solo a través de la sabiduría y de su aplicación con fines de utilidad y emancipación para ella y los demás, el mal puede ser vencido. Por el contrario, la Parca transforma a los individuos en bestias sin razón con la falsa promesa de la realización individual, explotándolos para construir máquinas letales con las que dominar el mundo.



AD LUNAM

Mi interés en la exploración espacial y la astronáutica es anterior que mi interés en el Spectrum. Recuerdo como si fuera ayer la transmisión del lanzamiento de la primera misión del transbordador espacial el 12 de abril de 1981, cuando tenía casi 8 años. En el mismo período, leía ávidamente libros sobre el tema, en particular la enciclopedia *Astronomia* de Armando Curcio Editore, mientras que en los periódicos y revistas que circulaban en la casa, así como en el noticiero, las noticias sobre el tema siempre me llamaban la atención. No fue difícil imaginar que tarde o temprano las dos cosas se cruzarían.

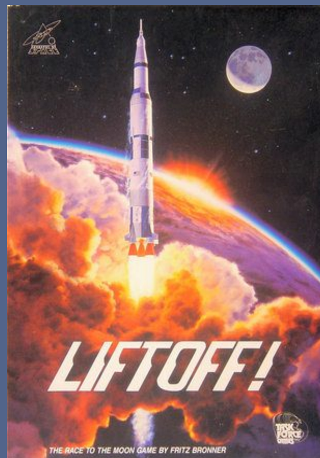
Hace años me encontré con un juego para DOS que ya era antiguo en el momento de mi descubrimiento, *Buzz Aldrin's Race Into Space*, programado por Fritz Bronner y publicado en 1992 por la legendaria y desafortunada Interplay. Basado en un juego de mesa, *Liftoff!*, creado en 1989 por Bronner (un caso único, en que el autor del juego original es el mismo de su transposición a videojuego), *BARIS* colocaba al jugador al mando del programa espacial de los EE. UU. o de la URSS a

partir de 1957. El objetivo era traer una tripulación a la Luna y devolverla sana y salva a la Tierra ante los adversarios y dentro de veinte años. Para lograr el objetivo, habría sido necesario diseñar, construir y probar cohetes, sondas, cápsulas, etc., reclutar y entrenar a pilotos, organizar y realizar misiones, intentando, año tras año, llegar a fin de mes debido a la financiación siempre limitada y para hacer frente a los inevitables accidentes y eventos inesperados.

Ya en 2018 había considerado la posibilidad de traducir *BARIS* en un juego para Spectrum. Desde el comienzo estaba claro que sería un juego de simulación, una categoría que en los primeros años de la "vida" de la computadora había estado presente con numerosos títulos, y luego dio paso gradualmente a otros géneros y permaneció casi exclusivamente representado por los juegos de simulación de fútbol, epígonos del clásico *Football Manager.* Pero luego, hacia fines de ese año, comencé a trabajar a *Sophia II* y por unos meses lo dejé de lado.

En abril de 2019, retomé la idea y jugué varias veces en *BARIS,* estudiando el manual con cuidado. Intenté identificar las ideas principales del juego, consciente del hecho de que no hubiera sido posible reproducir todo exactamente como estaba en el Spectrum. Además, compartí las críticas hechas a *BARIS.* cuando fue lanzado: una meticulosidad excesiva en la gestión, lo que dificultaba la vida del jugador. Intentando reproducir las dinámicas de la carrera a la Luna lo más fiel posible, Bronner había creado un título increíblemente complejo y profundo, pero demasiado detallado y, a veces, frustrante. Por estas razones, habría creado un juego complejo, sí, pero también lineal, donde el jugador podría recibir la información necesaria para tomar sus decisiones sin tener que navegar por





demasiados menús o ocuparse de aspectos que son extremadamente marginales en comparación con el esquema general de las cosas.

A principios de mayo delineé el plan inicial de juego. Habría sido mi primera obra en ZX-Basic, la herramienta de programación creada por José "Boriel" Rodríguez, derivada del BASIC del Spectrum pero enriquecida por numerosas



extensiones. Había seguido la evolución del ZX-Basic durante algún tiempo, pero todavía no había hecho nada más que unos simples programas de prueba con ello. En resumen, estaba claro que, por el contrario, el nuevo juego sería mi título más complejo y exigente.

La elección del nombre fue fácil. Quería uno culturalmente "neutral", como suelo hacer con mis juegos, entonces lo bauticé como *Ad Lunam,* "hacia la Luna" en latín. Del mismo modo, desde el principio tuve en mente utilizar la histórica ilustración de Robert Grossman, que apareció en la portada de la revista *Time* el 6 de diciembre de 1968, como inspiración para la pantalla de carga. Para la fuente, el modelo fue ella de *Dream Warrior* de US Gold; ese horror del juego había tenido algún propósito, después de todo...

De inmediato descarté algunos aspectos, como las misiones de exploración de otros planetas, ya que quería que el juego se centrara solo en la competencia para llegar a la Luna, o los diferentes centros de investigación para cada programa espacial (Mercury/Vostok, Gemini/Vosjod, etc.).

También en mayo pasé a la fase de programación. Algunas cosas se simplificaron, tanto para hacer que la experiencia de juego sea más lineal, como porque pronto me di cuenta de que tenía que usar todos los medios para ahorrar memoria. De hecho, *Ad Lunam* tuvo que funcionar al menos en un 48K, y esto significó tener que abandonar cualquiera pretensión de agregar gráficos y sonido, a parte de un uso esporádico del

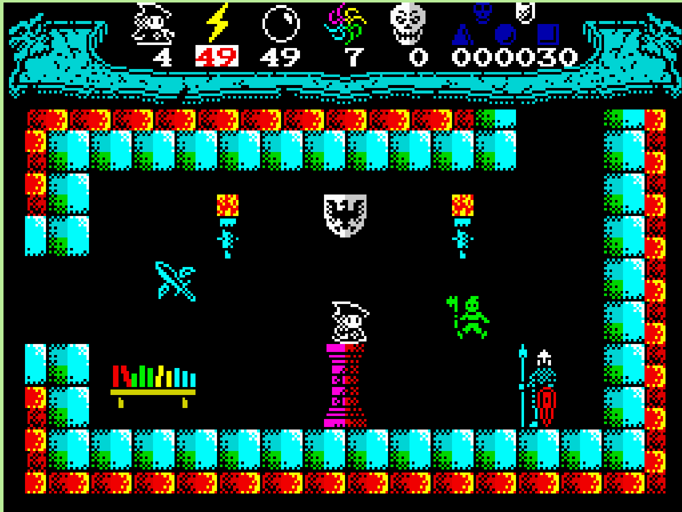
beeper, para no renunciar a esas características, consideradas esenciales para mí, que nunca habría descuidado.
Otro aspecto dejado de lado, por problemas de memoria, fue la diferencia entre "astronautas" y "cosmonautas". Por esta razón, se los denomina genéricamente "pilotos". En contraste con el complejo esquema de reclutamiento de *BARIS,* que refleja la práctica de la época, todos los pilotos son utilizables desde el principio, en lugar de ser seleccionados a través del entrenamiento. De esto se deduce que el jugador "soviético" no recibe ninguna ventaja en términos de prestigio si elige a Valentina Tereskova como piloto para una misión: esto le daría una ventaja sobre el "estadounidense". En *BARIS* puede pasar que uno de los aspirantes a pilotos estadounidenses ficticios presentes junto a los reales sea una mujer, pero el sistema simplificado de reclutamiento de *Ad Lunam* no lo permite.
Al principio, no solo se debean reclutar pilotos, sino también científicos y técnicos. Los primeros llevarían a cabo la investigación, mientras que los segundos fabricarían vehículos y equipos, un poco como lo que sucedió en *Ufo Enemy Unknown.* Contratar más técnicos y científicos aceleraría las cosas. Sin embargo, a prueba de los hechos, parecía demasiado complicado en un contexto como el de la carrera hacia la luna y, por lo tanto, decidí mantener el esquema ya presente en *BARIS,* donde cada proyecto puede asignarse de uno a cinco técnicos, con un diferente costo por técnico según el proyecto, mientras que la fabricación se confía a una empresa externa para ordenar lo que se necesita.

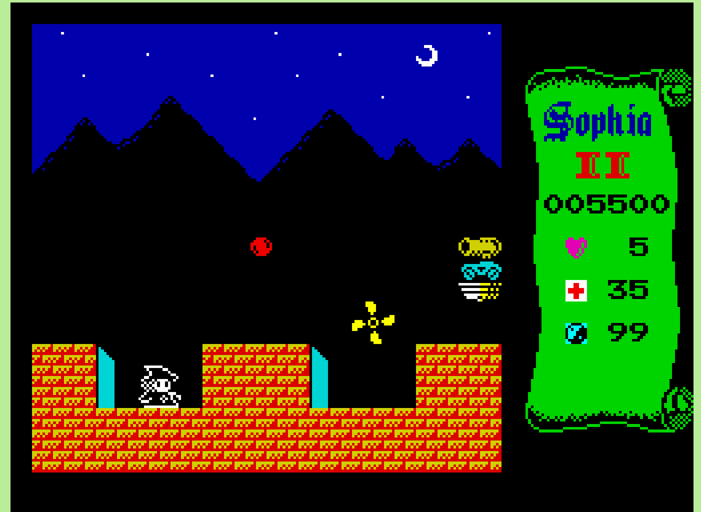


La estructura simplificada de *Ad Lunam* hizo necesario dilatar los tiempos. En *BARIS* un turno dura seis meses, en *Ad Lunam* tres. Se necesita más tiempo para buscar vehículos y equipos, y las acciones que se pueden tomar en cada turno no son muchas, ya que derivan de la cantidad de fondos disponibles, y los fondos se obtienen solo en la primavera.
En el curso de la realización de *Ad Lunam,* tuve la confirmación de algo que había considerado en la fase de planificación: las partes más complejas y difíciles de lograr serían la planificación de las misiones y su ejecución. La gran variedad de misiones programables significaba establecer una serie de puntos para enmarcar todas las posibilidades dentro de ciertas líneas, de modo que no haya inconsistencias, por ejemplo, enviar una cápsula Mercury o una Soyuz sin un módulo lunar a la Luna, o seleccionar un piloto sin entrenamiento específico para una misión determinada. También se abandonaron otros tipos de misiones planificadas inicialmente, como aquellas con animales, suborbitales o misiones conjuntas con atraque en órbita. En cambio, quería darle al jugador la oportunidad de elegir uno de los cuatro enfoques considerados a principios de la década de 1960 por ambas partes para el problema de cómo llevar a un equipo a la Luna y traerlo de vuelta.
A veces, la programación de *Ad Lunam* estuve al borde de la pesadilla. En algunos aspectos, como la selección de pilotos para las misiones, había regresado varias veces, porque las soluciones adoptadas al principio, después de haberlas probado, no me convencieron. Otras veces sucedió que si una cosa se solucionaba, otras dos fallaban. Por esta razón, me permití varios descansos en el camino, aunque logré presentar una primera versión parcial para el 20 de julio de 2019, el cincuentenario del aterrizaje del Apolo 11, comenzando a despertar un interés considerable. Con algo de asombro de mi parte, debo decir: *Ad Lunam* pertenece a un género que ya en la edad de oro del Spectrum se consideraba un tanto nicho, y luego habría esperado, dado el aniversario, algún otro juego temático "lunar". En cambio, el mío fue el único.
Una parte que me gusta subrayar, aunque parezca poco práctico, es poder guardar y cargar el juego desde la cinta, como solía ser. Todos mis juegos están diseñados para su uso en hardware real, y un título complejo y extenso como *Ad Lunam* no es una excepción. Sé que la gran mayoría de los usuarios lo juegan, y lo jugarán, bajo emulación, donde un par de clics son suficientes para guardar una instantánea de la memoria. Sin embargo, quería mantener la oportunidad de memorizar el estado de las cosas incluso para aquellos que tienen la intención de ejecutarlo en su Spectrum.
Al final, después de numerosas pruebas, lancé la primera versión oficial el 20 de diciembre, casi como un regalo de Navidad para la comunidad spectrófila, acompañada (por primera vez para mí) con el código fuente, un manual detallado de nueve páginas y en tres idiomas: italiano, inglés y español. Alguien ya ha logrado completarlo sin problemas, y eso confirmó el buen trabajo de depuración realizado antes del lanzamiento. Las imperfecciones aún persisten, como algunos escritos que no se borran por completo durante ciertas misiones, o algunas frases dejadas en italiano en la versión en inglés, pero estos son defectos marginales que no afectan el buen rendimiento del juego, y que corregiré después de publicar esta revista anual en la red.
Puedo decir que programar *Ad Lunam* no fue fácil, pero valió la pena; aprendí mucho de esta experiencia. Al igual que con mis otras creaciones, espero que los usuarios disfruten jugando, cuánto disfruté haciéndolo, y aún más.

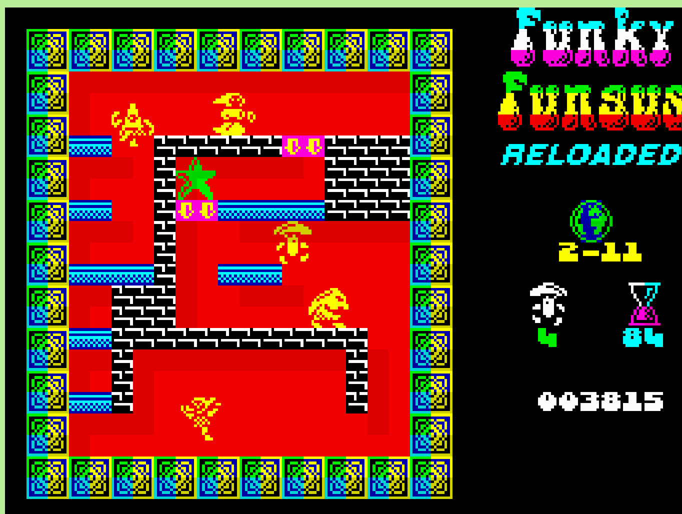
¿Y AHORA QUE?

Una mirada a mis planes para 2020.





Este año finalmente debería ser un buen momento para algo que muchos me siguen preguntando: la publicación de *Sophia* y *Sophia II* en cassette. Por razones que van más allá de su y de mi voluntad, el editor con quien inicialmente llegué a un acuerdo no puede hacerlo más, y me ha dejado libre de publicar los juegos con quien yo quiera. Entonces lo hice: *Sophia* y *Sophia II* aparecerán en formato físico bajo el sello de **Bitmap Soft**, que recientemente lanzó mi *Cousin Horace* en cassette. Ambos juegos incluirán un nivel bonus exclusivo, hecho específicamente para estas versiones de cinta y no disponible en otro lugare. Las capturas de pantalla arriba se refieren respectivamente a los niveles bonus de *Sophia* y *Sophia II*.



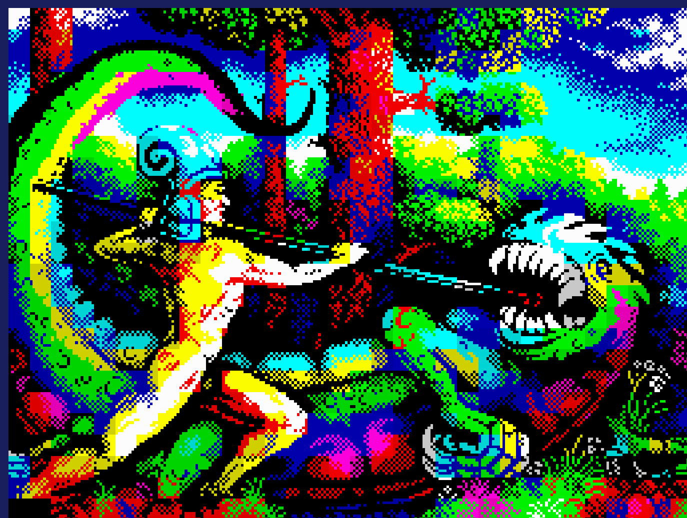
Ya creado, pero aún no lanzado, está ***Funky Fungus Reloaded,*** una versión revisada y ampliada de mi *Funky Fungus* de 2013. El juego fue creado para el proyecto Play On Retro, una colección de títulos para el cartucho Dandanator, que se distribuirá pronto. Al igual que su "antepasado", *Funky Fungus Reloaded* se ejecuta sobre el Spectrum 128K y versiones posteriores y está disponible en seis idiomas, pero incluye varias mejoras gráficas y substanciales, ocho pantallas adicionales y música diferente para cada nivel, inspirada en los grandes maestros del funky y soul como James Brown y Herbie Hancock. El juego se lanzará de la forma habitual después de la salida del Play On Retro.

2020 marcará el 75° aniversario del fin de la Segunda Guerra Mundial y de la liberación de Italia de la opresión nazi y fascista. A causa de este evento, estoy planeando un título de dos partes ambientado en 1944, en la Italia ocupada por los alemanes. Será un juego de exploración y aventura en el que el jugador, como miembro del Cuerpo de Liberación de Italia, tendrá que cumplir una peligrosa misión de incógnito detrás de la línea Gustav.

Spec-Art 2019



Andy Green - N.O.M.A.D.



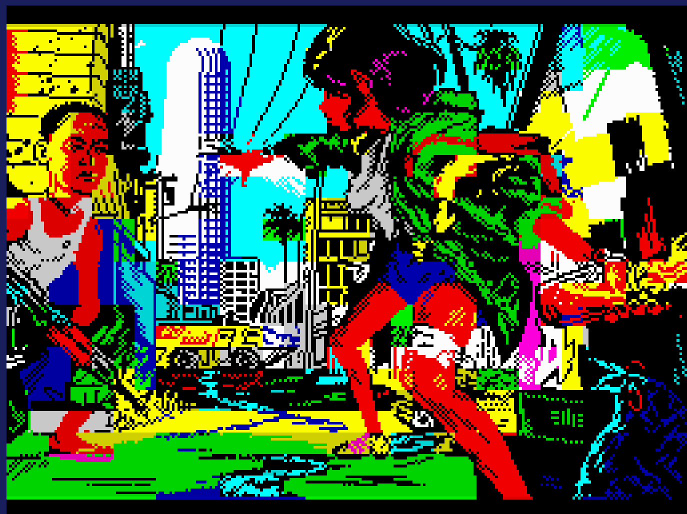
ER - Myth



CVM - Aliens Inside Us



Nootrac4571 - Doom



Dimidrol - Street kids



ruguevara - Little PRINC-E

www.alessandrogrussu.it

